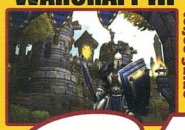
WARCRAFT III

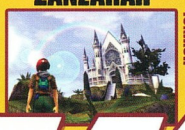


teljes guide

NEVERWINTER NIGHTS

végigjátszás

ZANZARAH



lexikon

TELJES JÁTÉK: CRAZY GOLF

CD GAMES

2002/5 - AUGUSZTUS • 2 CD • ÁRA: 1195 FT

8 SzuperVégigjátszás:

- Warcraft III
- Neverwinter Nights
- Zanzarah
- Syberia
- Simon the Sorcerer 3D
- Opeartion FP.: Resistance
- SWGB: Clone Campaign
- Freedom Force

Bemutatók:

- Bloodrayne
- Star Wars Galaxies

WARCRAFT III

- 16 oldalas SZUPERGUIDE !
- 300 single/multi pálya !
- RPG és FPS mod-ok !

Teljes játékok:

- Apydia 2
- Tank Time 3D
- Airnoid
- Eternal Daugher
- Turmoil

+ 25 apró freeware teljes játék

Extra ajánlatunk:

- 200 játékmagyarítás
- HL - Kanonball
- 3D World Map
- Cheatbook
- Flag 2002 demok

+ 100 játék Game Boy Advance-ra

INFO M@RKET

Információ akkor...
...és most!

INFOmarket 2002
szeptember 13–19.

Minden, amit a legújabb megoldásokról tudni lehet és tudni kell.

A kapcsolásig – szeptember 13-ig – szíves türelmét kérjük. De aztán...

A 106. BNV-vel egy időben látható az INFOmarket Információtechnológiai és telekommunikációs vásár a Budapesti Vásárközpontban.

Nyitva tartás: naponta 10-től 18 óráig
50%-os MÁV kedvezmény!

Nyereményjáték az interneten:
www.infomarket.hu

Tele ötletekkel, *tele*kommunikációval

BNV 106. Budapesti Nemzetközi Vásár

HUNGEXPO

Sziasztok!

Nyár révén nehezen indult be ennek a számnak a készítése, aztán persze jó szokásukhoz híven a kiadók beömlesztettek a boltok polcaira egy csomó olyan programot, mely párját ritkítja. Kicsit kevesebb név szerepel ugyan a tartalomjegyzékben, de a program (és az írások) minősége, ígérjük, mindenkit kárpótolni fog. A sort természetesen a Warcraft III-mal illik kezdeni - ha minden anyagot beraktunk volna a lapba, tutira lett volna vagy 25 oldal a szuperguide. Persze mértékkel élve hagytunk a CD-re is anyagokat, érdemes ezeket is átböngészni, mert nagyon sok hasznos dolgot tudhatunk meg a kiváló játék rejtelmeiről. Kivételesen végigjátszást nem közlünk a programhoz, úgy láttuk, hogy nem igazán ezzel voltak problémák, hanem a rendelkezésre álló hatalmas mennyiségű egységgel és varázslattal gyűlt meg a bajotok. Természetesen ha igénylitek, visszatérünk a játékhoz a következő számban.

Korántsem elhanyagolható a többi stuff sem, hiszen itt van a Neverwinter Nights, a Zanzarah, és a Syberia is, no meg persze a kicsit csúnyácskára sikeredett Simon 3D. Mindegyik játék kiváló a maga nemében, így bátran ajánlhatjuk őket megtekintésre.

A korongok tartalmából mindenképpen kiemelkedik 2 tematikus gyűjtemény. Az egyik, a több mint 300 Warcraft III pályát és mod-ot tartalmazó giga válogatás, a másik pedig az összecsemegézett 200 játékmagyarítás. Mindkettőt rendkívül hasznosnak ítéltük, de erről egy pillanat alatt meggyőződhettek ha belepillantotok az első CD tartalmába.

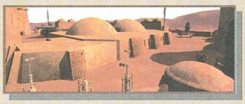
A második korong természetesen többségében az utóbbi idők legjobb demoit tartalmazza, ehhez is jó szórakozást kívánunk ebben a hónapban is, mint mindig.

ICDGI

TARTALOM

Bemutatók

4 Star Wars Galaxies



50 Bloodrayne

Végigjátszások, Guide-ok

6 Syberia

10 Zanzarah: The Hidden Portal

14 Simon the Sorcerer 3D (1. rész)

18 SWGB: Clone Campaign (2. befejező rész)

21 Neverwinter Nights

30 Opeartion Flashpoint: Resistance

34 Warcraft III

A további leírásokat és kiegészítéseket a 2. CD-n találhatjátok meg.

CD GAMES

Kiadja a Cégterv Szolgáltató Bt.
Postacíme: 1325 Bp., Pf. 214
Tel./Fax.: 410-7522
e-mail: cdgames@freemail.hu

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség postacímén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb számítástechnikai üzletekben.

Megjelenik kéthavonta
Ára: 1195 Ft

Terjeszti a
HIRKER Rt., Lapker Rt.
ISSN 1586-7374

A szerkesztőség címe:
1046 Budapest, Kiss Ernő u. 3.
(bejárat a Görgey u. felől)
Tel.: 369-2479/130
370-4076/130

Félfogadási idő:
Hétfő, Szerda, Péntek: 15-18h

Előfizetési díj 1 évre: 5.975 Ft
Előfizetési díj 1/2 évre: 3.190 Ft

Nyomdai munkálatok: Kossuth Nyomda

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-ken található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-ken lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

Címlapon: C&C: Renegade

STAR WARS GALAXIES
AN EMPIRE DIVIDED

A két legnépszerűbb multi/s/-univerzum, az Everquest és az Ultima fejlesztői álltak csatasorba, hogy a Sony Online és a LucasArts égisze alatt elkészítsék mindannyiunk kedvenc világának, a 'messzi-messzi galaxisnak' az online lenyomatát. Az új MMORPG /Massively Multiplayer Online Role Playing Game/ jóval több, persze, mint egy az űrben játszódó Everquest, olyan virtuális világot ígér, ahol a sorozatból megismert szereplőkkel találkozva megtalálhatjuk majd a helyünk a Jedi-lovagok oldalán.

A történések az ún. Classic Era-ban /Klasszikus Érában/, az első Halálcsillag elpusztítása után játszódnak. A magyarázat egyszerű, épp folyik a Galaktikus Polgárháború /GCW/, és az erőviszonyok, ha nem is kiegyenlítettek, de kedveznek a játéknak, emellett az sem elhanyagolandó tényező, hogy az összes ismertebb szereplő még életben van, kivéve persze a jó öreg Obi-van-t.

A szerverenként létező galaxisok bolygói közt régi ismerősök bukkannak fel, mint a Naboo vagy az Endor, de számos elem kerül be a Star Wars Expanded Universe-ből, a sorozathoz kapcsolódó képregények, könyvek és játékok tucatjaiból, ennek ékes bizonyítéka, hogy a Dathomir bolygó is felkerült a célpontok listájára, amely sok más mellett a rancorok természetes élőhelyeként, az egyik legjobb túrázóhelynek számít majd. A Tatooine, Luke hajdani otthona, triviális, hogy elsőként lett tervbe véve, így végre megtudhatjuk, milyen érzés rendelni egy rund piát Mos Eisley lepusztult kocsmájában, vagy eldumálgatni Boba Fettel – Jabba rezidenciáján – az élet és halál nagy dolgairól /főleg az utóbbiról ;-)/...

Óriási területekről, 16*16 km-es színterekről van szó, amelyeket robogóval vagy homoksiklóval járhat be a kalandor. A bolygók zónákra vannak osztva, ezek csupán a felhasználói felületen keresztül érzékelhető területek /minden bolygó egy darabban kerül betöltésre/. A Truce Areas /Tűzszüneti Zóna/ jelenti a legbiztonságosabb helyet, itt tilos a harc, a polgárháború miatt a Safe Areas /Biztonsági Zóna/ elnevezésű területekből lesz a legtöbb, ezeken a szembenálló felek korlátok nélkül gyakhatják egymást, és van még a Wild Areas /Vadon/, ahol tulajdonképpen minden megtörténhet...

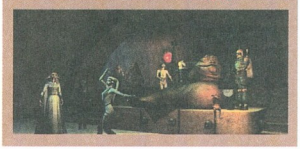
Alapvetően három frakció, a lázadók, a Birodalom és a Hutt alvilág uralja a SWG világát, ezekhez csatlakozhat a játékos, de maradhat semleges is, viszont nagyon oda kell majd figyelni minden cselekedetre, mert a legapróbb segítségnyújtás is könnyen a szimpatizánsok közé sorolhat minket, és máris zsíros céltáblaként vonulunk be a történelembe.

Néhány E3-ról származó videó segítségével sikerült képet alkotni a külsőről. Nos, a first-person és third-person nézőszögre építkező látvány az online kategóriától elvárt mértéket magasan túlszárnyalja. A Hutt főhadiszállást bemutató részben az ismerős emelvényről épp oly undorítóan terpeszkedve bámul ránk Jabba, mint a filmvászonról, miközben a megláncolt táncosnő vonaglására közelít a kamera. Persze a sorsát senki nem kerülheti el, jól látható a rácsos padozat, amely alatt minden bizonnyal ott fészkel a rancor, és készül a vacsira. Egy másik felvételen a Tatooine kettős napja szórja szikrázóan a fényét a sivatagi élet jellegzetesen sivár épületegyütteseire, amelyek felett menetrendszerű űrjáratok emelkednek a magasba, egyébként ezekkel oldották meg a bolygóközi űrutazást. Egyedül a harci bemutatóként aposztrofált jelenettől ijedt meg a szakma, ugyanis néhány blaster-ral rohangáló suhanc leterített egy AT-ST lépegetőt, de aztán kiderült, hogy a fejlesztőknek volt raktáron egy 'instant kill' parancsa, és ez borította meg a gépezetet ;-). Egy sor olyan dolog van még, amiért áldani fogjuk a fejlesztők kezét, az érzelmek kifejezésére irányuló animációk, homokvihar a Tatooine-on, eső a Naboo-n, a hatalmas Krayt dragon alatt megremegő föld és még sorolhatnám – egyszóval a stuff vizuális élményben nagyon 'büntet'.

A karaktergenerálás kulcsmomentum az rpg-k életében, s már jön is a Star Wars univerzum első buktatója, a 'Mi leszel, ha nagy

leszel, Benőke?' – kérdés megválaszolása. Gyanítom, ha a készítők nem tettek volna megfelelő ellenlépéseket, akkor az év végi premieren kismillió Luke Skywalker és Han Solo taposná a bolygókat, persze számozva, vagy különféle kisebb ferdítésekkel, ami még egy tapáttal rátenne az illúziórombolásra, de ha Darth Vader-ek állnának hegyekben, az se tenne túl jót, szóval a sorozat kulcsszereplőit hálistennek 'levédték'. A nyolcféle választható fajból /ember, wookie, rodian, mon calamari, twi'lek, trandoshan, bothan és zabrak/ a legapróbb ismertetőjegyek figyelembevételével, és mindennemű előítélet nélkül lehet karaktert faragni – azaz szinte minden képzettség elérhető lesz, csak épp egy wookie számára nem biztos, hogy a legelőnyösebb, ha a birodalmi szolgálatot választja. A fejlődés a képességek használatával lesz összhangban, nem szintlépéses, hanem ún. skill-tree, tehát fa elrendezésű lépcsőn lehet menetelni /több mint 700 fajta skill!!!/. A zsebünkben birodalmi kredit zörög majd, és lesznek TOKEN-ek /virtuális infó/, amelyek segítségével helyeket jelölhetünk meg, vagy küldetéseket írhatunk elő más játékosoknak. A halálozási kérdésre a klónozó üzemek adják a választ, a legközelebbi fejlett településen szépen lemásolod magad, és az itt elmentett tulajdonságokkal jöhet el a feltámadás, igaz, a tárgyaid /lehet rá biztosítást kötni/ egykori porhüvelyed mellett várnak majd Rád.

Attól, hogy online életre rendezték be a játékot – hús-vér emberek kivetített személyiségével hoz össze a sors –, még érdemes lesz betérni a fejlesztők által csak theme-park-nak becézett fontosabb helyszínekre, hisz a sorozat jól ismert szereplői /Leia hercegnő, Lando Calrissian, Wedge Antilles, stb./, mint NPC-k osztogatnak érdekes küldetéseket, és a kalandjátékokból ismerős 'kész válasz – válassz!' rendszerben dumálhatunk is egy jót velük. A Spawning system, azaz a világot működtető algoritmus olyan, mint a 'Nagy testvér': figyel Téged, szörnyeket pakol eléd /a szintednek megfelelőeket/, és új kihívásokkal szórakoztat. A készítők ügyeltek arra is, hogy a fészkek – barlang, bázis, stb. – ne újratermelődő készletből ontsák a kreatúrákat, hanem a kipucolás után eltűnjenek, és újragenerálódjanak valahol teljesen másutt, különben egy esetlegesen odatáborozó csapat óriási előnyre tehetne szert. Bizonyos fejlettségi szint felett a szerver által dinamikusan kreált szösszenetekbe, 'érdekes helyekbe' /POI – Points of Interest/ botolhatunk, például egy osztag birodalmi rohamosztagos gyepál néhány ősiakost, itt lehetőséged lesz besegíteni valamelyik félnek, vagy úri kedved és tehetséged szerint kinyírni mindkettőt. Az élet azért nem ilyen egyszerű, azazhogy éppen lehet ennél egyszerűbb is, hisz nem mindenki akar fejvadász vagy Jedi-lovag lenni, szükség van bányászokra, építészekre, mérnökökre és fodrászokra is, akik talán a választott képzettségekben a hivatást előbbre tartják, mint a karabély-kezelést, így nem örülnének, ha úton-útfélen lekaszabolná őket valaki pár rongyos XP-ért. A megoldást az Outcast /száműzetési/ rendszer szolgáltatja, csak olyan civilt bunkózhatsz le, aki az ellenséged, különben az elhalálozó delikvens a nyakadba akaszthat egy képzeletbeli dollárjegyet /vérdíj/ a fejvadászok legnagyobb örömére, vagy egy 'száműzött' táblát, amivel a továbbiakban megbélyegzett emberként botorkálsz, és nem támadhatsz meg még egy svábbogarat sem. Ami a foglalkozásokat illeti,



GALAXIES

A cím nem pusztán azért lett Galaxies, mert több szervert is készülnek felállítani /különböző ISP partnereket próbálnak bevonni Európában és Ázsiában/, hanem a jövőbeli folytatásokat vetíti elő. Az első tervezett kiegészítőben, megszűnik a fejlesztők monopóliuma az űrutazásban, és gondolom mindannyiunk legnagyobb örömére beindulhat a csempészet, valamint az X-Wing vs. Tie Fighter hangulat. A piloták teljesen más szabályrendszerben járják majd a galaxist, a turn-based légiharc elég nevetséges lenne, és a tapasztalati rendszer kihatásai is mások lesznek. A későbbiekben a játékosok szent akarata szerint alakul a világ sorsa, a bolygók bővíthetők /azért van a 16.-ik km végén fal, és nem körbe járható/, új fajokat és foglalkozásokat dobnak be. Egyébként érdekes, hogy a legjobb tárgyak nem a főmonsztáknál lesznek, csupán komponensük lesz ezeknél a fenevadaknál, a legdurvább cuccokat maga a játékos rakhatja össze. Igen, a fénykardot is. És, igen, lehet 'duplát' csinálni... ;-)

értelemszerűen a 'császár' és a 'Sith lord' állás már be van töltve, ezek nem lehetünk, mint ahogy rohamosztagosok sem... A magyarázat szerint a Birodalom szolgálata /ébresztő 5.30, reggeli torna, alaki gyakorlat Kovács Béla főtörm. vezetésével ;-)/ megfosztaná a játékost a szerepjátszás legfontosabb elemeitől, mint a tapasztalatszerzés, fejlődés, és az öt körülvevő világ megismerése. A katonai pályán persze befutható olyan karrier, hogy a stormtrooper-ek feletteseként kiélvezhessük a birodalmi perverziókat /jawa-mészárlás, lázadók irtása/, ilyenkor a háziállat és droid terelgetéshez kitalált kezelőrendszeren keresztül irányíthatjuk az alatt/alá/valókat. A politikai ambíciókat, kreatív ötleteket /robottervezés, építészet/ dédelgető rajongók is nyitott kapukat döngetnek, a játékosok által létrehozható bázisok, települések megadják a lehetőséget szinte minden értelmesebb civil-foglalkozás előtt /rabszolgát nem tarthatsz – furán festene –, és gondolom fényképész, festő és szobrász kategóriát sem indítanak ;-)/.

A legnépszerűbb 'szakmával', a Jedikkel kapcsolatban a legfontosabb, hogy minden faj ráléphet az Erő megismeréséhez vezető útra, de a populáció szabályozása miatt ez az út sokkal rögösebb és nehezebben járható, mint a többi. Az ifjú padawan-okat kiemelt figyelemmel kíséri a szerver, és ahogy az írás mondja: 'not just Player-versus-Player, but Player-with-Player', azaz a játék nem csupán harc, hanem meg kell tanulni együttműködni, tanítani a kezdőket, miáltal a mester is fejlődhet – s ez egyetemes eleme a SWG-nek, igaz minden foglalkozásra, és képzettségre.

Rengeteg nagyszerű dolgot lehetne írni még erről az ígéretes játékról, de csak ennyi hely jutott, úgyhogy az Erő legyen veletek, találkozunk a Galaxies-ban decemberben…

Tika

SYBERIA

Senkit ne tévesszen meg a játék címe, egyáltalán nem egy fagyos hangulatú programról van szó. A Microids által készített Syberia ismét egy vérbeli kalandjáték.
A főhősnő, egy igen vonzó külsejű ügyvéd, bizonyos Kate Walker azért érkezik egy eldugott kis városkába, hogy a cége képviseletében átvegyen egy gyárat, amit aztán játékok gyártására kívánnak használni. Ám a kezdetben egyszerű feladatnak tűnő dolog végül nagy bonyodalmak okozója lesz.
A világ, amelyben a játék játszódik, képzeletbeli, ám a mi időnkben, a valós francia Alpokban kezdődik. Furcsa robotokkal irányított ajtók, bélyegzők és felhúzható mozdonyok várnak ránk, kissé örült egyénekkel fűszerezve. A környezet gyönyörűen meg van rajzolva, és a kihívások is igen kellemesek, amelyekkel a játék során találkozni fogunk. Egyetlen hátránya a Syberiának, hogy elég rövid. Aki végigküszködi magát ezeken a kissé elvont városokon, annak a vége kissé összecsapottnak és túl gyorsnak tűnhet. Mindenesetre aki kedveli a kalandjátékokat, az semmiféleképpen ne hagyja ki. Főleg mivel a kalandjátékok piacán amúgy is igen szegényes manapság a kínálat, valódi gyöngyszemmel pedig csak ritkán találkozhatunk.

Valadilene

Megérkezve a hotelba a pultról vegyük fel a kulcsot, és tegyük a csengető baba hátába, majd nyomjuk meg a gombot. Beszéljünk a portással a szobafoglalásról, majd nézzük meg csomagjainkat, és kérjük meg a portást, hogy segítsen (help) felvinni azokat a szobába. Vegyük fel a faxot a sarokban az asztalról, és hívjuk fel a rajta található számot a mobilról. Ezután a portástól kérdezzük meg, megérkezett-e már a faxunk (mission). Vegyük fel a Momo által hátrahagyott fogaskerekeket, majd hagyjuk el a szállodát, és induljunk el balra az utcán. A pék utáni második ház ajtajánál helyezzük a második faxot a robot kezébe. Húzzuk meg a mellkasán, majd az oldalán lévő kart. Menjünk be az irodába (a második szoba), és üljünk le a székbe. Kérdezzünk a küldetésről (mission), mire kapunk a fickótól egy levelet. Kifelé menet vegyük fel a kijárat melletti fogasból a teleszkópos kulcsot. Ezután menjünk az utcán jobbra két képernyőt. Dan felhív minket. Menjünk a jobbra lévő kapuhoz (elég nehéz észrevenni). Tegyük a teleszkópos kulcsot a felső baba kezébe, tekerjük el a kulcsot az alsón, majd húzzuk meg a kart. A szökőkútnál a bal felső út felé menjünk tovább. Húzzuk meg a kart az oszlopon, majd vissza a szökőkúthoz, és a bal alsó útnál irány be a gyárba.

Induljunk el jobbra, és be a bal felső sarokban lévő ajtón. Húzzuk meg a jobbra lógó láncot, majd a baloldali kart. Vissza a gyár bejáratához, és most balra menjünk el a lépcső mellett. Miután édesanyánk felhívott, indítsuk be a „targoncát", hogy az odavigye a konténert a géphez. Menjünk be az itteni ajtón (a targonca fölött), és a csörlővel eresszük le Oscart, az automatont. Beszéljünk vele a termelésről (production), majd vissza a bejárathoz, és fel a lépcsőn.

Itt nézzünk be az irodába, és a könyvespolcnál húzzuk ki a jobbról második könyvet a felső polcon. A zene elhallgatása után megkapjuk a zenei hengert. Távozzunk az irodából, és balra fel a lépcsőn. Kapcsoljuk be a három kapcsolót, a baloldali kart húzzuk meg kétszer, hogy az aranyszínű (a legvilágosabb) faminta jelenjen meg. Helyezzük be Oscar kártyáját középen a nyílásba, majd húzzuk meg a jobboldali kart. Vegyük magunkhoz a kész lábakat, és adjuk oda őket Oscarnak. Vissza a szökőkúthoz, és most menjünk tovább a jobb alsó úton. Jobbra kerüljük meg az épületet egészen a hátuljáig, ahol menjünk be a sövénylabirintusba. Balra forduljunk be a kapun, és a másik nyitott kapunál felmenve vegyük ki a kulcsot a kútból. Vissza a ház hátuljánál lévő létrához, és használjuk az előbb talált kulcsot, majd másszunk fel. A padláson balra az íróasztalból vegyük ki a tintát és a naplót. A padlás másik végében a sötét sarokban húzzuk meg a lámpa zsinórját, mire megjelenik Momo. Miután beszéltünk vele, ad nekünk egy papírt és ceruzát.

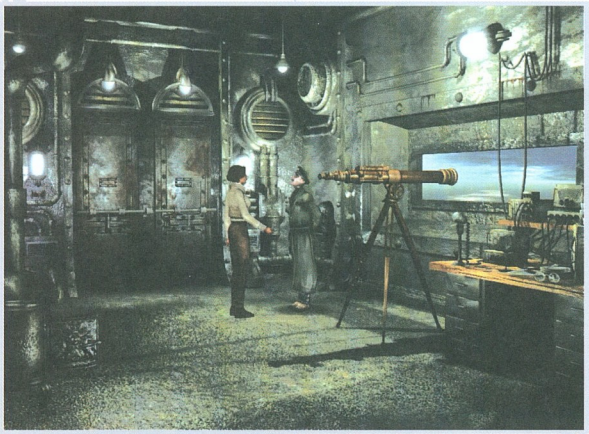
Menjünk vissza az előbbi sarokba, és helyezzük a falnál lévő gerendára a papírt, hogy egy másolatot készítsünk az oda vésett mamutról. Az így elkészült képet adjuk oda Momónak, majd kövessük őt az utcára, onnan pedig balra, amíg ki nem nyitja nekünk a kaput. Menjünk keresztül a parkon, míg a csónak után meg nem találjuk Momót egy sziklán ücsörögve. Fel a lépcsőn, és próbáljuk megmozdítani a zsilipet felhúzó kart, és mivel nem sikerül, kérjük meg Momót, hogy segítsen (help). Miután eltörte a kart, tegyük el, és menjünk a csónakhoz. A letört karral húzzuk ki az evezőt, majd ismét kérjük meg Momót, hogy segítsen kiszedni a nedves evezőt. Mikor visszavitte a sziklához, kérjük meg, hogy nyissa ki a zsilipet (help). Ezúttal sikerül is, és a leesett vízszint miatt be tudunk menni Momo szikláján a patakon keletkezett ösvényen keresztül a barlangba. A barlangban vegyük fel a mamut babát a földről, és térjünk vissza a szálloda elé. Innen induljunk tovább jobbra a templom felé. Kerüljük meg a templomot jobb oldal felől egészen a hátsó ajtóig, amin menjünk be. A falon található kereszt mögötti titkos rekeszből vegyük magunkhoz a kulcsot. Ezt a kulcsot helyezzük a szekrény jobb felső sarkánál lévő kulcslyukba. A második fiókból vegyük ki a lila kártyát, majd húzzuk ki a harmadik fiókot, és húzzuk meg jobboldalt a kart, hogy hozzáférjük a fiók titkos részéhez. Tegyük el az ott található kulcsot, és hagyjuk el a szobát. Menjünk a templom oldalán lévő lifthez. Mellette a falban találunk egy dobozt, amibe

helyezzük el a négy fogaskereket, amit még a hotelban találtunk. A kart meghúzva nyissuk ki a lift ajtaját, és menjünk fel.

Helyezzük a lila kártyát a robot hátán lévő nyílásba. Ezután menjünk a mauzóleum bejáratához (a videón látott épület a templomtól balra), és tegyük a fiókban talált kulcsot a kalapba. Bent húzzuk ki Hans koporsóját, és vegyük magunkhoz a Valadilene zenei hengert. Térjünk vissza a gyárba, és a lépcsőn felmenve az irodába a hengert helyezzük be a zenedobozba. A történet után tegyük el a bábukat, majd a szökőkúttól jobb felső úton induljunk tovább. Szálljunk fel a vonatra, és beszéljünk Oscarral a küldetésről (mission). Ezután elhagyva a

Barrockstadt

Szálljunk le a vonatról a bal oldalon. Balra menjünk át a lépcsőn, míg a vízparthoz nem érünk, ahol vegyük fel a földről a horgot. Az állomásfőnökkel beszéljünk a küldetésről, majd induljunk el vissza. Menjünk el a vonat mellett, tovább a vízparton, míg meg nem látjuk a vonatot felhúzó szerkezetet. Vissza a vonatra, ahol beszéljünk Oscarral. Tőle megtudjuk, hogy az egyetem rektorai beszélni akarnak velünk. Szálljunk le a vonatról, és a lépcsőnél induljunk el jobbra a hídon. Szemben az ajtónál ne menjünk ki, hanem forduljunk jobbra. Ezután le a lépcsőn, és a hajó kapitányától kérjünk segítséget (help). Vissza a lépcsőn, majd jobbra keresztül az udvaron, el a mamutok és



vonatot a pénztárnál ismét beszéljünk vele a küldetésről. Menjünk vissza a jegyző házába (ahol a levelet kaptuk), és az asztalon nyissuk ki a bélyegző bábu kalapját, majd öntsük bele a tintát. Helyezzünk egy engedélyt (Release Permit) az asztalra, és nyomjuk meg a piros gombot, majd tegyük el a lebélyegzett iratot. Vissza a vasútállomásra, fel a vonatra, de ne menjünk be, hanem a másik oldalon szálljunk le. A vonat elején tekerjük el a kereket, húzzuk meg a kart, és ismét tekerjük el a kereket.

Szálljunk fel a vonatra, és középső kis szobában a bal oldali szekrény felső polcára tegyük a két zenei hengert, míg a zenedoboz bábuit a középen álló oszlopra, és végül a mamutot az asztalon lévő tartóra. Adjuk oda Oscarnak az engedélyt és a jegyet, hogy elinduljunk végre.

kardfogú tigrisek mellett az egyetemre. A bejárattól egyenesen előre, majd a hallban forduljunk balra, és be az első ajtón, így bejutunk a könyvtárba. Jobbra elindulva a könyvespolcok mentén másszunk fel a létrán. Tegyük el a gombákról szóló könyvet (a kilógó sárga fedelű), majd vissza a bejárathoz. Le a lépcsőn az asztalokhoz, és a jobb alsó sarokban lévő asztalról vegyük el a könyvet. Távozzunk a könyvtárból, és balra menjünk a rektorok irodájába. Beszéljünk velük a pénzről (money) és a Sauvignonról. Ezután hagyjuk magukra a kissé fura rektorokat, és a folyosón egyenesen haladva menjünk át az egyetem másik szárnyába. Itt egy mamut csontváza mellett megtaláljuk professzor Ponst. Beszéljünk vele Hansról és a Sauvignonról. Távozzunk az egyetemről, és térjünk vissza a vonathoz. Vegyük magunkhoz a mamut babát, majd az állomásfőnöktől is érdeklődjünk a Sauvignon felől. Mikor elment, a lépcsőtől jobbra a hídon ismét megtaláljuk. Újra kérdezzük meg, mit tud a Sauvignonról. Menjünk vissza az egyetemre, ahol adjuk oda a mamutbabát professzor Ponsnak. Ő ekkor kinyitja nekünk a labort, ahová menjünk is be. Balra vizsgáljuk meg a szekrényt, és vegyük el a Barrockstadt zenei hengert a középső polcról. Menjünk a labor elejébe az asztalhoz,

A SZEREPLŐKRŐL

A Voralberg Família

Anna Voralberg volt az alapítója és a motorja az egész családi vállalkozásnak. Anna rendkívül szerette a bátyját Hans-t, kivel együtt alkottak

Hans 1920 február 9-én született Valadilene-ben. A mindig élénk, de rendkívül okos kisfiú 1930 május 13-én egy gazdagon illusztrált őskori barlangot talált. A falakon ismeretlen állatok képei és egy hatalmas rajz volt látható. Ez utóbbin egy ember ül egy mamut hátán. A barlang további részeinek feltárása is folytatódott, azonban sohasem sikerült teljesen feltérképezni a hatalmas üregrendszert és a hozzá tartozó folyosókat.

Kate Walker

A játékban Kate bőrébe bújva és őt alakítva követhetjük a gyorsuló eseményeket. Az amerikai multi vállalat a Universal Toy Company megbízásából tevékenykedik a világ számos táján. Minden cselekedetében az igazságot keresi és e szerint cselekszik is. Kate harminc éves, kinézetre kicsit filigrán, de mindenképpen szexis alkat. Érzelmi beállítottságában mindenképpen romantikus, a valós életben azonban professzionizmus és lényegretörő viselkedés jellemzi.

Oscar

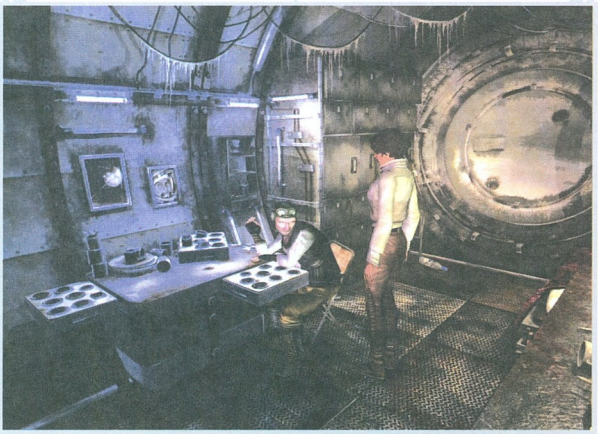
Oscar egy nagy tudású automata, ki a Voralberg gyárban készült Hans tervei alapján. Ő segíti ei kíséri Kate-et a kalandjaiban. Érdekes felépítésében jól tükrözi alkotóinak szándékát, illetve azt a könnyedséget amivel a família a gépekhez viszonyul. Viselkedése barátságos és segítőkész, néha azonban igen meglepő kijelentéseket tesz. Összességében a család egyik legsikerültebb darabja, méltón képviseli a készítőit.

és kérdezzük a professzort a Sauvignonról. Jobbra a kísérleti asztal sarkáról vegyük fel a fogót és a Yangala-Cola port tartalmazó üveget. Vissza a rektorokhoz, és ismét kérdezősködjünk a Sauvignon felől. Menjünk vissza az állomásfőnököz a hídra, és bármilyen hihetetlen, de érdeklődjünk a Sauvignonról, mire ő kinyitja nekünk a kert kapuját. Át a másik hídon és balra az ösvényen menjünk ki a kertbe. Kövessük az utat, míg el nem jutunk a Sauvignon bokorig. Szedjünk róla néhány gyümölcsöt, majd menjünk vissza a hídhoz. Innen induljunk el jobbra, és szórjuk oda a gyümölcsöket a létránál lévő madaraknak, majd másszunk fel a létrán. A gépmadár hátuljából vegyük el a pirosas színű tojást, amihez használjuk a laborban talált fogót. Menjünk vissza az állomásfőnökhöz a hídra, aki ad nekünk egy üveg bort. Ezután induljunk el az egyetemhez, és az előtte lévő építmény kis hídján átkelve kerüljük meg az egészet. A hátuljánál vizsgáljuk meg az ajtót, és tegyük a tojást a mérleg üres kanalába, majd tekerjük el a kereket. Másszunk le a létrán, és a karral hozzuk működésbe a zenészeket. Vissza a rektorokhoz, akiktől kérjük el a jogos fizetségünket (money). A kapott pénzt adjuk oda a hajóskapitánynak. Vegyük fel a kulcsot a földről, majd vissza az állomásra. Menjünk el a híd mellett az irányítópulthoz.

Helyezzük be a kulcsot, hogy hozzáférjünk a számokhoz, majd üssük be # 4, 2 * gombokat. Vissza a hajóhoz, és kérdezzük meg a kapitányt a zsilipekről (locks). Miután a bárka beállt a helyére, az irányítópultnál üssük be a # 4, 1 * gombokat. Menjünk a vonat elejéhez, és kérjünk a kapitánytól segítséget (help). A kidobott lánc végére tegyük a parton talált horgot, és induljunk meg a felhúzó szerkezet felé. Útközben felhív minket professzor Pons, hogy megkezdte az előadását, ezért térjünk vissza az egyetemre.

Menjünk fel a hallban lévő mamut mellett balra a lépcsőn az előadóterembe.

A rendkívül érdekfeszítő előadás után menjünk Pons laborjába a földszinten. Vegyük fel az íróasztalról a mamutbabát és a jegyzeteket. Vissza a vonathoz, a felhúzó szerkezethez, és menjünk át a vonat másik oldalára. Tekerjük el a kereket, majd használjuk a kapcsolót, hogy felhúzzuk végre a vonatot. Szálljunk fel a vonatra, és tegyük a barrockstadt-i zenei hengert az oszlopba, aminek a tetején a két bábu van. Ezután tegyük a mamutot a helyére. Kérdezzük meg Oscart a küldetésről. Miután a vonat megállt, szálljunk le jobbra. Kerüljük meg balra a pénztárt, és menjünk be a sarokban lévő ajtón a falnál. Fel a lépcsőn, és keresztül a falon az irodába. Itt beszéljünk a kapitánnyal a küldetésről. Nézzünk bele a távcsőbe, és addig nyomkodjuk a jobboldali piros gombot, amíg tiszta nem lesz a kép. Az íróasztalon találunk két poharat, amelyekbe öntsünk bort, majd szórjunk az egyikbe a Yangala-Cola porból. Miután a kapitány megitta a borát, megkapjuk a szükséges papírokat. Vissza a pénztárhoz, és adjuk oda Oscarnak az előbb kapott papírokat, hogy megkapjuk a jegyet. Már csak fel kell szállnunk a vonatra és odaadni a jegyet Oscarnak.



Komkolzgrad

Szálljunk le a vonatról, és induljunk meg az óriás felé a vonat elejénél. Másszunk fel a lábán lévő létrán, és a polcról vegyük el a Komkolzgrad zenei hengert, az óriásról készült vázlatot és a fogantyút. Ezt helyezzük be a jobbra lévő irányítópultba, nyomjuk fel kétszer és nyomjuk meg a piros gombot, hogy felhúzzuk a vonatot, majd húzzuk le kétszer a kart. Másszunk le a létrán, és vissza a vonatra, ahol a hátsó szobában megtaláljuk a megkötözött Oscart. Vegyük fel a padlóról a csípőfogót, és klikkeljünk Oscarra, hogy kiszabadítsuk. Helyezzük be az oszlopba a talált zenei hengert, majd menjünk vissza az óriásba. Nyomjuk fel a kart egyszer, és másszunk át a szegélyre. A csípőfogóval nagyítsuk ki a lemezen lévő rést, és másszunk be a lyukon. Vizsgáljuk meg a polcot balra, és vegyük fel a gyújtógyertyát. Menjünk vissza az óriásra, és húzzuk le a kart egyszer, majd másszunk le. Menjünk a vonat hátuljáig, és a kart meghúzva várjuk meg a liftet, majd menjünk le vele. Vizsgáljuk meg a balra lévő gépet, és a gyújtógyertyát helyezzük a tetejére, majd húzzuk meg a kart. Folytassuk utunkat a bányában egyenesen a másik liftig, amivel ismét menjünk le. Jobbra menjünk fel az orgonához, és vizsgáljuk meg a robotot. Vegyük fel az orgonán nyugvó csavarhúzót, és vissza a lifthez. A saroknál forduljunk balra, és nézzük meg a létrán a lemezt. A csavarhúzóval szedjük ki a csavarokat, és másszunk fel. Menjünk be Borodine igazgató irodájába a balra lévő ajtón, és kérdezzük őt a küldetésről. Ezután másszunk le a létrán, és menjünk a leereszkedett Helena szobájába. A szoba végében vegyük ki a nyitott fiókból a könyvet és a leveleket, majd hívjuk fel édesanyánkat a mobilról (a nyilakat használjuk a telefonon). Vissza az igazgatóhoz, és ismét beszéljünk

a küldetésről, majd kimenve szálljunk be a kisvasútba. Ezután jobbra induljunk tovább, egyenesen fel a lépcsőn, és be a kapszulába. Menjünk el a fickó mellett, és vegyük fel a földről a vodkásüveget. Miután a fickó elment, menjünk vissza a kapszulába. A végében balra található polcot vizsgáljuk meg, vegyük magunkhoz az iratot és a kulcsot. Hagyjuk el a kapszulát, le a lépcsőn, és jobbra tekerjük el a kereket a fickó mellett. Vissza a kapszulához, és a daru melletti konzolba tegyük be a kulcsot. Először mozgassuk el a kart a bal nyíllal, majd a felfelé nyíllal, végül pedig a középső kart, hogy

elinduljon a víz. Ezután menjünk el a fickó mellett jobbra, és kerüljük meg jobbra a kilövőállást. A léghajó zárját megnézve balra kerüljük meg a kilövőállást, és a lépcsőn menjünk fel az irányítófülkébe. A pultról tegyük el a kulcsot, és helyezzük be a konzolba. Vegyük le a lemezt a kar alatt, és kössük össze a négy vezetéket, majd kapcsoljuk be a konzolt a karral. Vegyük ki a vezetékektől jobbra a vérvételi készüléket a pultból, és menjünk vissza az asztronautához. Érdeklődjünk a léghajó felől (airship), hogy megkapjuk tőle a kulcsot. Nyissuk ki a léghajó ajtaját, és húzzuk meg a kart. Mivel semmi nem történik, menjünk vissza az irányítófülkéhez, ahol megtaláljuk az asztronautát. Vegyünk tőle vért a pultból kiszedett készülékkel, és az irányítófülkében tegyük a vérmintát a helyére. Nyomjuk meg a bal szélső gombot, majd a következőt, ám mivel túl magas a vér alkoholtartalma, nyúljunk bele a vérvevő szerkezetbe. Ismét nyomjuk meg a balról második gombot, aztán sorban jobbra felé a többit. Menjünk ki a fülkéből, és vegyük fel az eldobott tekerőkart a ládák mellől.

Menjünk a kapszula melletti űrhajóhoz, és mögötte lévő lépcsőn menjünk fel. A tekerőkarral hozzuk működésbe a szirénát. Vissza a léghajóra, és ismét húzzuk meg a kart.

Aralbad

Szálljunk ki a léghajóból, és menjünk be a hotelba. Menjünk el a pult mellett, és nyissuk ki a rács melletti ajtót a sarokban. A raktárból tegyük el a polcról a zöldüveges mosószert. Vissza a pulthoz, és húzzuk el az ablaknál a függönyt. Menjünk ki az udvarra, és öntsük a mosószert a szökőkútba. Ekkor vissza a hotelba, és a pultnál szólaltassuk meg a csengőt, hogy felhívjuk a portás figyelmét. Miután kiment, menjünk be a pult mögé, és nézzük meg a pultot közelebbről. Nyomjuk meg a piros gombot középen, és tegyük el a hotelt reklámozó iratot. Nézzük meg a vendégkönyvet, és jegyezzük meg Helena kódját (1270). Induljunk tovább a kinyitott rácsnál a medencéhez. Ezután balra, és a bárban az ajtónál üssük be Helena kódját, majd húzzuk meg a kart. Mivel az ajtó nem nyílik, menjünk tovább a medence mellett a sarokban lévő öltözőbe, és a padlóról vegyük fel a belépőkártyát. Hagyjuk el az öltözőt, és menjünk fel a folyosó végére, ahol vegyük fel az egyik poharat az asztalról. Vissza az ajtónál lévő konzolhoz, és írjuk be a kártyán látható kódot (0968). A folyosón vegyük fel a gázmaszkot az akasztóról, és menjünk ki. Egyenesen előre egészen a móló végéig, ahol beszéljünk Helenával. Miután elment a portás, jobbra a korlátnál tegyük el a harangot. Menjünk vissza az ajtóig, ahol balra a korlátnál találunk egy másik harangtartót. Tegyük rá a harangot, és szólaltassuk meg a lánccal. Térjünk vissza az épületbe, és vegyük le a gázmaszkot. A bárpult mellett beszéljünk Jamesszel, a tolószékrobottal. Miután behozta Helenát, kérdezzük meg a nőt, mit tud Hansról. A beszélgetés után vizsgáljuk meg a bárpultot alul. Vegyük el a citromot és a mézes üveget. Hagyjuk magára Helenát, és a medencét körbejárva a két sakkozó mellett a falon tekerjük el a melegvizes medence csapját. Ezután merítsük meg a mézet a kis medencében, és menjünk vissza a bárpulthoz. A citromot tegyük be balra a helyére, míg a mézet jobbra a tartóba, a vodkát pedig mellé. Nyomjuk meg az I/O gombot, aztán balról a második billentyűt, kapcsoljuk át jobbra a kis kapcsolót, nyomjuk meg a balról harmadik billentyűt, majd a mézet jelölő gombot, a citromot facsarjuk ki, adjunk hozzá jeget, és végül nyomjuk meg a bármixert jelelő gombot jobbra. Ha sikerült a Kék Helena koktél, akkor tegyük a már korábban szerzett poharat a bárpultra, majd beszéljünk Helenával. Ezután már csak fel kell szállnunk a léghajóra.

Visszatérés Komkolzgradba

Menjünk fel a lépcsőn, és vizsgáljuk meg a rácsot, majd a csípőfogóval vágjuk le a lakatot. Ezután nézzük meg a zongoristát, és használjuk a csavarhúzót, hogy leszedjük a kezeit, amik valójában Oscar kezei. Le a lépcsőn, egyenesen előre, és miután odaadtuk Helenának Oscar kezeit, szálljunk be a liftbe a képernyő jobb felső sarkában. Menjünk végig a járatban, és húzzuk meg a kart. A lift felrobbanása után induljunk vissza, és másszunk be a csőbe. Vizsgáljuk meg a ládákat a bal oldalon, és vegyük ki belőle a dinamitot. Menjünk a vonat elejéhez, és beszéljünk Oscarral, majd szálljunk fel a vonatra. Ezután menjünk ki a vonatról, és tegyük a dinamitot az óriás lábára.

Visszatérés Aralbadba

Szálljunk le a vonatról, és menjünk a vonat elejénél lévő felhúzó szerkezethez. Tekerjük el a kereket, majd húzzuk meg a kart, hogy felhúzzuk a vonatot. Beszéljünk Oscarral a küldetésről, majd kövessük Felixet, a portást a hotelba. A pulton vizsgáljuk meg a tévé melletti dobozt. Tegyük el a mamut robotot, majd menjünk a bárba, és beszéljünk Helenával. Végül menjünk ki a mólóra, és beszéljünk a padnál Hansszal.

Crowie

Fejlesztő:
Dreamcatcher
Kiadó: Microids

Megjelenés:
2002-Augusztus-09

Kategória: Kaland

Honlap: http://www.syberia.info/

ZANZARAH

Bevallom őszintén, mikor először megláttam a Zanzarah-t, kissé elkeseredtem gyermeteges mivolta miatt. Ám amikor először találkoztam egy vad tündérrel (igen nehezen sikerült legyőznöm), igencsak meglepődtem. Tulajdonképpen a Zanzarah egy kaland/rpg ötvözet, ami párosul egy idáig még nem látott FPS-sel. A főszereplőnek, Amynek ugyan nem túl sok szerepe van, és az egész játék alatt mindig a Pokémon jutott eszembe, a játéknak mégis felejthetetlen hangulata van. Tündéreink szintet lépnek, majd fejlődnek, varázslatokat tanulhatnak, ráadásul, ha van nálunk megfelelő gömb (szintén Pokémon hatás), akkor a ránk támadó tündéreket be is foghatjuk, miután legyőztük őket. Tehát az egész játék tulajdonképpen a tündérek harcai körül forog, ami igen ötletes módon egy másik sík arénájában folyik belsőnézetes módban. Ezek a harcok azért nehezek, mert amellett, hogy céloznunk, és a varázslatot töltenünk kell (hogy minél nagyobbat sebezzen), még közben repülünk is el az ellenfél sugarai elől! A játékban 12 fajta (tűz, víz, kő stb.) tündérrel találkozhatunk (és ezeket is birtokolhatjuk), összesen 77 kedves és kevésbé kedves tündér csapódhat hozzánk. Azt viszont nem tudtam eldönteni, vajon milyen körben lesz igazán sikeres a program. Gyerekes dolgai miatt inkább a fiatalabb korosztálynak ajánlatos, ám a harcrendszere néha olyan taktikai és ügyességi érzéket kíván, hogy az idősebbnek is beleváshat a foga. Mindenesetre azért remélem sok mindenkinek fog tetszeni ez az egyedülálló játék.

London

Mint az az intróból is kiderül, nincs más teendőnk, mint felmenni a padlásra, és kinyitni a kis ládikát a szekrényen. Benne megtaláljuk az első utazási rúnát, amely a Tündérek kertjébe visz el minket. Ezentúl csak akkor kell a londoni lakásba visszatérnünk, ha le akarjuk cserélni a tündéreinket. Az ötnél több elfogott tündér – ennyi lehet nálunk egyszerre – ugyanis mind ide kerül. Használjuk hát a rúnát.

A Tündérek kertje

Menjünk ki a barlangból, ahol egy rövid beszélgetés erejéig találkozunk Rafival, a mocsári goblinnal. Tőle kapjuk meg a tündérek hordozására alkalmas táskát, és mindig visszatérhetünk hozzá tanácsért. Induljunk el balra az ösvényen Endeva felé. A faluban, a harmadik házban megtaláljuk Rufust, az elfek vezérét, aki ideadja a házának a kulcsát, ahol kiválaszthatjuk az első tündérünket. Menjünk is hát a házhoz, nehéz eltéveszteni, hisz ezen az egyen van lakat az ajtón. Bent találunk három különböző típusú igen gyenge tündért. Ajánlom a kötündér, Grem választását, mert kezdésnek ő elég erős, és nemsoká úgyis hozzájutunk egy víztündér Tadanához. Vegyük fel a visszatérés rúnáját, és az ablakban lévő ládikából a két életerőitalt. Kimenve a házból balra beszéljünk Luciusszal, akitől megkapjuk a Tündérek kertjét ábrázoló térképet (túl sok hasznát nem fogjuk látni), amin felkiáltójel jelzi, hová kellene eljutnunk. Induljunk tovább az ösvényen, és az elf két tündérének legyőzése után eljutunk egy vízeséshez, ahol egy másik elf vár ránk. Ő ideadja nekünk Tadanát, ha cserébe odaadjuk neki a fánál lévő ezüst gömböt (20. szintig tudunk vele tündéreket elfogni). Induljunk tovább, míg Luciustól meg nem kapjuk a koboldok elfogására alkalmas zsákocskát. A kunyhót elérve a madárijesztőt három kaosz tündér tartja „rettegésben", akiket ha legyőzünk, állandó ingyenes manatöltést kapunk a madárijesztőtől. Csak akkor álljunk ki a tündérek ellen, ha van már nálunk egy erős természet tündér (nature). A kunyhóban találjuk Luciust, akinek a befogott koboldokat tudjuk ötösével eladni. A ládikából vegyük fel az ezüst gömböt. Szintén a kunyhóban tudjuk az első varázslatainkat megvenni.

Egy képernyővel a kunyhó után jobbra a beugróban megtaláljuk a kunyhó rúnáját.
Az utat elzáró szikládat és tüskés, sárga gyümölcsű bokrokat majd csak később tudjuk eltüntetni, mint ahogy a légfuvallatot is csak később tudjuk használni. Szerezzünk legalább öt tündért, és harcoltassuk őket addig, míg mindegyik minimum 10-15. szintű nem lesz. Térjünk vissza Endeva faluba, és küzdjünk meg Rufusszal. Az itteni mágikus italok boltjában fogjuk el a koboldot, hogy tudjunk vásárolni. A folyó melletti ösvényen induljunk el Tiralin városa felé, az elágazásnál egyenesen.

Az elvarázsolt erdő

Az erdőben csak kövessük az utat, hogy eljussunk a városba. Szembe a tanácsházán jobbra a lépcsőn menjünk fel, mert egy csomó cucc van a körfolyosón, valamint a ládában a térkép az erdőről. A városban, a bezárt nagy kapunál lévő épületben, a ládában megtaláljuk a tiralini katakombák kulcsát. Tiralin városkapujától jobbra induljunk el, és a bolttal szemben a jobboldalon a törpétől vegyünk öt kristályt (olcsóbb, ha hármat a szökőkútnál lévő törpétől veszünk meg). Menjünk be a boltba, és vegyük meg az öt kristályért a mocsár rúnát (Dunmore), amit használjunk is. A mocsárvidéken a mólóra felmenve a balra lévő házban megtaláljuk a mocsár térképét, a legnagyobb épületben pedig a Tiralin rúnát. Az épülettel szemközti mólón menjünk le a mocsárhoz. Utunkat itt mindenfelé Árny-elfek állják el, ezért nem árt edzeni kicsit a tündéreinket az egyik házban (60 aranyért cserébe). A mocsárban induljunk el jobbra, mindig csak a lélekfényeket követve (kis repülő világító pontok). Ha jól követtük őket, akkor eljutunk a kövekkel körbevett oltárhoz, ahol megszerezhetjük a Természet kártyáját. Ezentúl ha természet tündér van nálunk, akkor az automatikusan eltünteti a tüskés bokrokat. Ha legyőztük az Árny-elf generálist is, akkor kapunk egy kagylóhéjat, amivel vizek mellett kihívhatjuk párbajra a víztündéreket. Térjük vissza goblinfalvára, mert néhányan igen hálásak lesznek nekünk. A rúnát használva menjünk vissza Endevába, és a Tiralin elágazásnál most menjünk jobbra az erdei lak (Forest Hut) felé. A hídnál ismét egy teszt elé állít minket az elf, akit ha legyőzünk, továbbmehetünk. Egyenesen az úton, majd pedig balra tovább az ösvényen. Ismét az utat követve keresztül az erdőn eljutunk az erdei lakhoz. Legyen egy természet tündér az aktív (első helyen legyen), hogy a tüskés bokor eltűnjön

az útból. A ház előtti elffel beszéljünk, majd tüntessük el mind az öt bokrot a háza környékéről. Egy az ajtó előtt van, három a háza környékén, az utolsó pedig a ház tetején található. Ha mindet eltüntettük, ismét beszéljünk az elffel, és megkapjuk a Természet elemi kulcsot (később majd szükség lesz rá a liftek beüzemeléséhez). Vissza a kunyhóhoz (Cottage), előre egy képernyőt, és balra a barlangban tüntessük el a bokrot, így a bennrekedt törpétől 400 aranyért vehetünk egy energia tündért (Darbue). Induljunk tovább az ösvényen (ahol az előbb balra fordultunk, ott egyenesen), és a bagolytól jobbra tüntessük el a bokrot az útból, és be a barlangba.

A Hegyvidék

Ez már a törpék birodalma, amit szintén az Árny-elfek szálltak meg. Ha követjük az utat a hegyek között, akkor hamarosan egy nagyobb völgybe érkezünk. Jobbra elindulva menjünk be az első barlangba (a lenti cuccokat vegyük fel), majd innen pedig balra. A törpék tornyát elérve menjünk be, és győzzük le a négy törpét.
A legalsó szinten vegyük fel a rúnát, míg a legfelsőn a ládából a Kő elemi kulcsot. Kissé trükkös a láda kinyitása: mint egy telefon számlapjánál, nyomjuk meg a 2, 4, 6, 8-nak megfelelő gombokat. Hagyjuk el a tornyot, és induljunk el egyenesen tovább. Itt meg kell küzdenünk az Árny-elfek vezetőjével, mielőtt továbbmehetnénk. A barlangban vegyük az irányt a hegycsúcs felé (a Mountain Peak tábla jelzi). Balra induljunk el, majd egyenesen, míg el nem érjük a barlangot. Átjutva a barlangon kijutunk a havas csúcsra. Itt induljunk el balra, míg a híd után menjünk be a barlangba. Kicsit útvesztő, de ha mindig jobbra tartunk, akkor eljutunk egy másik nagy barlangba. Itt találkozunk a törpe királyt kereső Lasséval. Csapdába esett itt a barlangban, ezért segítsünk neki legyőzni az összes tündért itt a barlangban. Csak járjunk körbe, míg meg nem támad minket két pszi tündér, egyet a vízből hívjunk elő a kagylóhéj segítségével, míg az utolsóhoz menjünk bele a csillámlásba, és a megjelenő kőlapon ugorjunk át. Ha mind a négyet legyőztük, akkor Lasséval beszélve megkapjuk tőle a Levegő elemi kulcsot. Teleportáljunk vissza a törpe toronyhoz, és balra a liftre álljunk rá.

A Felhővilág

Felérve a felhők fölé induljunk el egyenesen a hídon. Ügyeljünk rá, hogy itt már elég erős levegő tündérek vannak. Menjünk fel a toronyba, majd pedig le a másikon, és lépjünk be a portálon. A másik oldalon rögtön balra megtaláljuk a Felhővilág rúnáját. Az oszlopoknál találkozhatunk a Fehér Druidával. A beszélgetés után győzzük le a két megidézett Árny-elfet. A dombon lévőhöz a földdarab széléről tudunk felugrani. Ha sikerült győznünk, akkor ismét beszéljünk a Druidával. Megkapjuk a Föld tündekártyát, ami a Természethez hasonlóan csak akkor használható, ha Kő tündér éppen az aktív. Próbáljuk is ki a hidat elzáró sziklánál, hogy megszerezzük az ezüst gömböt. Ám ha jó megfigyelők vagyunk, akkor észrevehetjük, hogy balra is van egy ugyanilyen szikla, ami alatt pedig egy arany gömb található. Vándorlásaink során most már figyeljünk ne csak az utat elzáró sziklákra, hanem az ilyen véletlenek tűnő sziklatömbökre is. Menjünk vissza egészen a liftig, és induljunk el a másik irányba. Zúzzuk szét a híd alatti sziklát, és balra felmenve folytassuk utunkat a hídon keresztül az arénába. Az arénában igen komoly harcra számítsunk, hat sötétség és egy kaosz tündér ellen kell kiállnunk, minddel egyszerre. Ha nem érezzük elég erősnek magunkat, eddzük még egy kicsit a tündéreinket. Miután legyőztük, megkapjuk Quinlin, a törpe király botját. Már csak meg kell szabadítanunk az aréna őrzőjét a rátelepedett kaosz tündértől. Térjünk vissza Tiralinba, és mutassuk meg a botot a tanácsházán a polgármesternek. Menjünk a gyógyfüves boltba, és cseréljük el Suane-t egy Segbuzzra (az legyen az aktív). Visszatérve a mocsárvidékre balra induljunk el, és adjuk oda Segbuzzt az elfnek. Induljunk tovább a hídon keresztül a Nagy Fa felé. Elérve azt sorban meg kell küzdenünk a verseny részvevőivel. Az első főleg kőtündéreket, a második víztündéreket, míg a másik kettő vegyes tündéreket használ. Ha mindenkit legyőztünk, fent a Druidától megkapjuk a Levegő tündekártyát. Ezzel, ha egy levegő tündér van az első helyen, akkor át tudunk ugrani a fuvallatokon. Térjünk vissza a Felhővilágba, és jobbra a hídon induljunk tovább. Tegyünk egy levegő tündért aktívvá, és ugráljunk át a fuvallatokon.
A Fehér Katedrálisban beszéljünk a bebörtönzött Lasséval, akitől megkapjuk a törpe gyárhoz a kulcsot. Térjünk vissza a Tündérek kertjébe, és jobbra Rafi barlangjától zúzzuk szét a sziklát. Menjünk fel a lifttel, és miután legyőztük a fém tündéreket a ládákból (hasonló technikával lehet kinyitni, mint a törpe toronyban lévőt) vegyük magunkhoz a törpe szerszámokat.
Vissza a törpe toronyhoz, és balra a toronytól beszéljünk a járatot őrző törpével, aki csak akkor enged át minket, ha van nálunk egy pszi tündér (a Dark Caves nevű helyen tudunk beszerezni egyet). Menjünk át a hídon, és adjunk oda egy szerszámot a törpének, majd menjünk bele a túloldalon a fénybe. A fel-le mozgó kőlapokon jussuk el a ládáig, amiben a Tűz elemi kulcsot találjuk meg (így később már nem kell visszajönni érte). Vissza a toronyhoz, és a hármas elágazásnál menjünk balra, majd a Monagham táblás járatban induljunk tovább.

Monagham

Megérkezve a törpe városba kövessük az utat, míg a kulccsal ki nem nyitjuk a törpe gyárhoz vezető ajtót (az első házban megtaláljuk Monagham rúnáját). Menjünk is be a már nem működő gyárba, amit három fém tündér őriz. Miután legyőztük őket, beszéljünk Quinlinnel, aki a saját gyárának foglya volt idáig. Hálája jeleként megkapjuk tőle a fémkulcsot, amivel Tiralinban ki tudjuk nyitni a nagy kaput, ahol az erdő egy másik részébe jutunk (elég erős tündérek várhatóak) a romokhoz, amelyek között megtaláljuk a Pszi tündekártyát (ezzel, és egy aktuális pszi tündérrel megtudjuk, hol bujkál a legközelebb vad tündér). A katakombákban egy másik kapu van, ahol néhány kristálygömbhöz juthatunk. Valamint egy harmadikat az erdei laknál (ahol a tüskés bokrokat kellett eltüntetnünk), ahová valójában mennünk kell. Menjünk vissza a Felhővilágba, és a Fehér Katedrálisból szabadítsuk ki Lassét, amihez le kell győznünk az Árny-elfet. Ekkor kiderül, hogy az egész „árny-elf" özön mögött maga a Fehér Druida állt. Szedjünk össze egy olyan ötös csapatot, akik jók a természet tündérek ellen (pl. jég, tűz, fém, min. 25-30 szint), majd menjünk az erdei lakhoz. Ha nem emlékeznénk rá, hol van, akkor Endeva városából elindulva az elágazásnál jobbra forduljunk. Miután elértünk az erdei lakhoz, jobbra az ösvényen tovább. A kaput kinyitva az erdő közepén találjuk a tündekártya őrzőit. Egyszerre öt (összesen hat) természet tündért kell legyőznünk, így ez már elég kemény csata lesz (de ha összehoztunk egy csapatot a természet tündérek ellen, akkor nincs gond). Ha legyőztük őket, a kőlapokon ugráljunk fel a Tűz tündekártyáért. Ennek a segítségével nem égünk meg a láva barlangokban (Lava Caves), ha egy tűz tündér az aktív. Térjünk vissza Monaghamba úgy, hogy egy tűz és levegő tündér legyen nálunk. A teleportáló helytől jobbra a házba menjünk be (meg kell húzni egy kart), és le a lifttel. Egy levegő tündér segítségével ugorjunk át a fuvallatokon, majd tegyünk egy tűz tündért aktívvá. A járatokban addig másszunk fel, amíg nem sikerül egy Pix nevű tündért fognunk. Térjünk vissza a mocsárvidékre, és menjünk a Nagy Fához (Great Tree). Innen balra a kis szigeteken ugráljunk tovább, majd a kaput kinyitva és a barlangba belépve eljutunk az Árnyékvilágba.

Az Árnyékvilág

Legalább egy fény tündérünk legyen, ami elég erős, mert a sötét tündérek ellen ők a leghatásosabbak. Induljunk el lefelé, az Árny-elf legyőzése után balra, majd fel a romos lépcső szélén, ami után egy újabb Árny-elfet kell legyőznünk. Mielőtt megérkezünk a három bezárt ajtós terembe, meg kell küzdenünk az Árny-elfek vezérével, ami csak akkor lehetséges, ha legalább 30 tündért összegyűjtöttünk már. Ezután az egyik sarokban találunk egy csillámlást, amibe menjünk bele, így megjelenik két kőlap. A fel-le mozgó segítségével a sarokban jussunk el a ládához, amiben a vörös csontkulcs található. Vissza az ajtókhoz, és nyissuk ki a vörös zárat. Folytassuk utunkat arrafelé. A következő képernyőn a lépcsőről jobbra ugorjunk át, és a kőlapon átjutva vegyük fel az árnyékvilág rúnáját. Tovább jobbra fel a lépcsőn, és a varázslatárus melletti koporsón lévő ládából vegyük magunkhoz a zöld csontkulcsot. Vissza az ajtós terembe (használjuk a rúnát), és nyissuk ki a zöld zárat. Az árny-elf legyőzése után balra, majd jön még egy árny-elf, aztán tovább egyenesen. Balra a lépcsőről ugorjunk át a két csontvázhoz, és a térdelőnek mutassuk meg a Pix tündért (ehhez annak kell aktívnak lennie), mire ő ideadja nekünk az utolsó kulcsot. Nyissuk hát ki a megmaradt kaput, és tovább egyenesen. A hídon egyszerre két ellenfél tündéreivel kell megküzdenünk, összesen kilenc, egyszerre mindig kettő támad. Megérkezve a Sötét Katedrálisba le kell győznünk a Fehér Druidát kétszer. Először rögtön az ajtóban, majd az Őrző szobától balra lévő ajtón felmenve az emeleten is. Ha sikerült, menjünk le a szoborhoz, és magával az Őrzővel kell megküzdenünk. Válogassunk össze egy olyan csapatot, akik jók a fém tündérek ellen (pl. levegő, víz, jég, min. 35-40 szint). A végső csatában igen kemény dolgunk lesz, mert nem csak a tündérek támadnak, hanem a szemek is. De ha jó a csapatunk, akkor nem lehet gond. Ha legyőztük, akkor sikerült ismét egyesítenünk Zanzarah világát.

Crowie

Hol található a 30 kobold

1: Endeva, a gyógyfüves házában
2, 3: egy képernyőre Endevától a kunyhó felé
4: a kunyhó (Cottage) mögött
5, 6: egy képernyőre a kunyhótól
7: az Elbűvölt erdőben Tiralin felé menet
8 : Tiralin városában a bezárt kapuval szemközti ház pincéjében
9, 10, 11, 12: a mocsárvidéken ha egészen jobbra tartunk a lélekfények felé
13, 14: a mocsárvidéken ha balra megyünk az Árny-elf vezér felé
15: a Tündérek kertjében a kis beugróban, ahol a törpe van (akinek feje fölött felhő van)
16: az Elbűvölt erdőben egy képernyőre az erdei kunyhó felé (Forest Hut)
17: a hegyvidéken az első nagy völgyben egészen lent
18: az Árny-elf vezér után a hármas elágazás járataiban
19: a hegycsúcsnál a havas barlangokban, ahol Lasséhoz jutunk
20: a Felhővilágban úton az aréna felé
21: a Tündérek kertjében, útban a nagy rét felé
22: a mocsárvidéken útban a aNagy Fa felé (Great Tree)
23: a hegyvidéknél a nagy területen útban a hegycsúcs felé, csak akkor tudjuk elfogni, ha már megvan a levegő tündekártyánk (Fairy Card of Air)
24: a hegycsúcsra megérkezve jobbra menjünk el, szintén szükséges a levegő tündekártya
25: az erdei kunyhó után a természet tündérek kertjében (ahol a tűz tündekártyát kapjuk)
26: az Elbűvölt erdőben, útban a romok felé (Tiralin zárt kapujából lehet odajutni) az oszlopon (levegő tündekártya kell)
27: az Árnyékvilágban, egy képernyőre balra az oszlopon
28: az Árnyékvilágban, a kék csontkulcs területén útban a Sötét Katedrális felé jobbra
29, 30: a Sötét Katedrálisban

Mit kapunk a koboldokért:
5 kobold: 30 arany
10 kobold: a pincekulcsot a kunyhóhoz
15 kobold: 50 arany
20 kobold: 5 manaital
25 kobold: 5 Garlic Atomizer
30 kobold: Suane vagy Aquana

Tündérlista

A Zanzarah titka a jó csapat összeállításában rejlik. Ehhez nyújtson most segítséget az alábbi lista a játékban szereplő összes tündérről. A számok mutatják, hogy az egyes értékek közül az adott tündér mivel rendelkezik az 1-től 5-ig terjedő skálán. Igaz, a játék nagy részében csak magányos vad tündérekkel találkozunk, ám vannak olyan harcok, ahol minden taktikai tudásunkat be kell vetnünk, hogy győzzünk. Igaz, mindenki a magának megfelelő tündérekből állítja össze csapatát, ám segítségként itt egy olyan lehetséges összeállítás, mellyel nem nagyon érhet minket meglepetés:
Fény: Suane/Lighbane
Levegő: Laticia/Airia
Kő: Garbat/Vesbat
Pszi: Psyrow/Rasrow
Jég: Greezloc/Feez
Mivel a fény tündérek a játékban szinte a legerősebbek, elengedhetetlen egy magas szintű a csapatban, csupán egyetlen gyengéje akad: a pszi tündér.
Hol találhatóak:
Természet: erdőkben, tündérkertben és mocsárban. A hegyvidéken és a Felhővilágban a kis bokrokban és a fáknál.
Víz: patakoknál és tavaknál az erdőben és tündérkertben, a hegyeknél lévő folyóknál. Alkalmanként a mocsárvidéken. Később elő is hívhatjuk őket az Óceán kagylóval (Ocean Conch).
Tűz: csak a lávabarlangokban (Lava Caves), kivéve a Tinezardot, mert ő Tinefolból válhat a tűz evolúciós kő által.
Levegő: kizárólag a Felhővilágban, kivéve Tinevest, mert ő Tinefolból lesz a levegő evolúciós kő által.
Energia: a felhős törpétől (400 arany), Monaghamban Lasse kiszabadítása után, az erdőben a romoknál. Az Árnyékvilágban és a tiralini katakombákban.
Káosz: az Árnyékvilágban, a kunyhó pincéjében és a tiralini katakombákban.
Sötétség: az Árnyékvilágban, a kunyhó pincéjében, a tiralini katakombákban, és úton a romok felé.
Pszi: a sötét barlangokban.
Kő: a hegyekben, és az erdőben a különböző szikláknál.
Fém: az öreg törpegyárban, és a Felhővilágban (Rafitól nem messze tudunk felmenni egy lifttel).
Fény: az erdőben a romoknál (ha kinyitottuk a kaput Tiralinban), és a Felhővilágban kapunk egyet az arénában (de tőle hamar meg is kell válnunk).
Jég: csak a hegycsúcs havas területein.

Fejlesztő: Funatics

Kiadó: THQ

Megjelenés: 2002-Június-28

Kategória: Akció

Honlap: http://www.zanzarah.com/

1. Silia
Típus: Természet
Fejlődés: 22. szinttől
Viteria
Életerő: 1
Ügyesség: 3
Ugrás: 3
Speciális: 2

2. Viteria
Típus: Természet
Fejlődés: 31. szinttől
Boneria
Életerő: 4
Ügyesség: 3
Ugrás: 4
Speciális: 5

3. Boneria
Típus: Természet
Fejlődés: nincs
Életerő: 3
Ügyesség: 3
Ugrás: 2
Speciális: 5

4. Grem
Típus: Kő
Fejlődés: 30. szinttől
Gremor
Életerő 1
Ügyesség: 3
Ugrás: 3
Speciális: 4

5. Gremor
Típus: Kő
Fejlődés: 35. szinttől
GremRock
Életerő: 2
Ügyesség: 5
Ugrás: 3
Speciális: 1

6. GremRock
Típus: Kő
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 4
Ugrás: 4
Speciális: 2

7. Tadana
Típus: Víz
Fejlődés: 25. szinttől
Aquana
Életerő: 1
Ügyesség: 3
Ugrás: 3
Speciális: 3

8. Aquana
Típus: Víz
Fejlődés: 32. szinttől
Oceana
Életerő: 3
Ügyesség: 4
Ugrás: 1
Speciális: 4

9. Oceana
Típus: Víz
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 3
Ugrás: 4
Speciális: 3

10. Worgot
Típus: Természet
Fejlődés: 21. szinttől
Corgot
Életerő: 2
Ügyesség: 4
Ugrás: 2
Speciális: 3

11. Corgot
Típus: Természet
Fejlődés: 29. szinttől
Symgot
Életerő: 4
Ügyesség: 2
Ugrás: 4
Speciális: 5

12. Symgot
Típus: Természet
Fejlődés: nincs
Életerő: 5
Ügyesség: 5
Ugrás: 3
Speciális: 1

13. Airia
Típus: Levegő
Fejlődés: 22. szinttől Luria
Életerő: 1
Ügyesség: 2
Ugrás: 3
Speciális: 4

14. Luria
Típus: Levegő
Fejlődés: 31. szinttől
Laticia
Életerő: 3
Ügyesség: 4
Ugrás: 4
Speciális: 2

15. Laticia
Típus: Levegő
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 3
Ugrás: 5
Speciális: 2

16. Rasrow
Típus: Káosz
Fejlődés: 35. szinttől
Maulrow
Életerő: 1
Ügyesség: 1
Ugrás: 4
Speciális: 5

17. Maulrow
Típus: Káosz
Fejlődés: 46. szinttől
Psyrow
Életerő: 3
Ügyesség: 4
Ugrás: 5
Speciális: 3

18. Psyrow
Típus: Káosz
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 5
Ugrás: 4
Speciális: 2

19. Abery
Típus: Természet
Fejlődés: 31. szinttől
Abnobery
Életerő: 1
Ügyesség: 2
Ugrás: 4
Speciális: 3

20. Abnobery
Típus: Természet
Fejlődés: nincs
Életerő: 3
Ügyesség: 3
Ugrás: 4
Speciális: 4

21. Vesbat
Típus: Kő
Fejlődés: 27. szinttől
Stobat
Életerő: 1
Ügyesség: 4
Ugrás: 5
Speciális: 2

22. Stobat
Típus: Kő
Fejlődés: 33. szinttől
Garbat
Életerő: 3
Ügyesség: 4
Ugrás: 5
Speciális: 1

23. Garbat
Típus: Kő
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 4
Ugrás: 4
Speciális: 2

24. Cera
Típus: Víz
Fejlődés: 21. szinttől
Amnis
Életerő: 1
Ügyesség: 3
Ugrás: 4
Speciális: 2

25. Amnis
Típus: Víz
Fejlődés: 31. szinttől
Ceramnis
Életerő: 2
Ügyesség: 4
Ugrás: 2
Speciális: 5

26. Ceramnis
Típus: Víz
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 4
Ugrás: 4
Speciális: 2

27. Blumella
Típus: Természet
Fejlődés: nincs
Életerő: 2
Ügyesség: 5
Ugrás: 4
Speciális: 2

28. Mencre
Típus: Pszi
Fejlődés: 38. szinttől Mensek
Életerő: 3
Ügyesség: 3
Ugrás: 4
Speciális: 4

29. Mensek
Típus: Pszi
Fejlődés: nincs
Életerő: 3
Ügyesség: 4
Ugrás: 2
Speciális: 4

30. Violectra
Típus: Energia
Fejlődés: 32. szinttől Biolectra
Életerő: 3
Ügyesség: 2
Ugrás: 5
Speciális: 4

31. Biolectra
Típus: Energia
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 3
Ugrás: 1
Speciális: 5

32. Pix
Típus: Tűz
Fejlődés: 23. szinttől Ferix
Életerő: 1
Ügyesség: 5
Ugrás: 4
Speciális: 3

33. Ferix
Típus: Tűz
Fejlődés: 30. szinttől Daemonex
Életerő: 3
Ügyesség: 4
Ugrás: 4
Speciális: 2

34. Daemonex
Típus: Tűz
Fejlődés: nincs
Életerő: 5
Ügyesség: 1
Ugrás: 3
Speciális: 4

35. Feez
Típus: Jég
Fejlődés: 25. szinttől Greez
Életerő: 1
Ügyesség: 4
Ugrás: 2
Speciális: 4

36. Greez
Típus: Jég
Fejlődés: 45. szinttől Greezloc
Életerő: 3
Ügyesség: 4
Ugrás: 5
Speciális: 2

37. Greezloc
Típus: Jég
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 4
Ugrás: 2
Speciális: 4

38. Skelbo
Típus: Káosz
Fejlődés: 22. szinttől Skeljaw
Életerő: 1
Ügyesség: 2
Ugrás: 4
Speciális: 3

39. Skeljaw
Típus: Káosz
Fejlődés: 49. szinttől Skelrath
Életerő: 3
Ügyesség: 4
Ugrás: 2
Speciális: 4

40. Skelrath
Típus: Káosz
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 5
Ugrás: 3
Speciális: 3

41. Sirael
Típus: Levegő
Fejlődés: 27. szinttől Gorael
Életerő: 1
Ügyesség: 3
Ugrás: 2
Speciális: 4

42. Gorael
Típus: Levegő
Fejlődés: 38. szinttől Fathrael
Életerő: 3
Ügyesség: 5
Ugrás: 1
Speciális: 4

43. Fathrael
Típus: Levegő
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 1
Ugrás: 5
Speciális: 4

44. Darbue
Típus: Energia
Fejlődés: 24. szinttől Bue
Életerő: 1
Ügyesség: 5
Ugrás: 4
Speciális: 2

45. Bue
Típus: Energia
Fejlődés: 45. szinttől Lighbue
Életerő: 3
Ügyesség: 3
Ugrás: 3
Speciális: 4

46. Lighbue
Típus: Energia
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 2
Ugrás: 4
Speciális: 4

47. Beltaur
Típus: Pszi
Fejlődés: 23. szinttől Mentaur
Életerő: 1
Ügyesség: 5
Ugrás: 1
Speciális: 4

48. Mentaur
Típus: Pszi
Fejlődés: 28. szinttől Clum
Életerő: 4
Ügyesség: 1
Ugrás: 4
Speciális: 3

49. Clum
Típus: Pszi
Fejlődés: 35. szinttől Clumaur
Életerő: 5
Ügyesség: 5
Ugrás: 4
Speciális: 1

50. Clumaur
Típus: Pszi
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 4
Ugrás: 2
Speciális: 4

51. Pfoe
Típus: Természet
Fejlődés: evo. kövel Taze
Életerő: 1
Ügyesség: 4
Ugrás: 2
Speciális: 4

52. Taze
Típus: Természet
Fejlődés: nincs
Életerő: 3
Ügyesség: 4
Ugrás: 3
Speciális: 4

53. Glacess
Típus: Jég
Fejlődés: nincs
Életerő: 3
Ügyesség: 4
Ugrás: 2
Speciális: 4

54. Akritar
Típus: Káosz
Fejlődés: nincs
Életerő: 1
Ügyesség: 2
Ugrás: 4
Speciális: 5

55. Sirella
Típus: Levegő
Fejlődés: nincs
Életerő: 1
Ügyesség: 5
Ugrás: 4
Speciális: 3

56. Dracwin
Típus: Tűz
Fejlődés: evo. kövel Flagwin
Életerő: 2
Ügyesség: 4
Ugrás: 2
Speciális: 5

57. Flagwin
Típus: Tűz
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 4
Ugrás: 5
Speciális: 4

58. Tinefol
Típus: Természet
Fejlődés: evo. kövel Tinerog, Tinezard, Tineves
Életerő: 2
Ügyesség: 2
Ugrás: 3
Speciális: 2

59. Tinerog
Típus: Természet
Fejlődés: nincs
Életerő: 3
Ügyesség: 3
Ugrás: 3
Speciális: 3

60. Tinezard
Típus: Tűz
Fejlődés: nincs
Életerő: 3
Ügyesség: 3
Ugrás: 2
Speciális: 4

61. Tineves
Típus: Levegő
Fejlődés: nincs
Életerő: 3
Ügyesség: 5
Ugrás: 5
Speciális: 2

62. Fygaery
Típus: Természet
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 4
Ugrás: 1
Speciális: 4

63. JumJum
Típus: Kő
Fejlődés: 38. szinttől JumRock
Életerő: 1
Ügyesség: 4
Ugrás: 2
Speciális: 4

64. JumRock
Típus: Kő
Fejlődés: nincs
Életerő: 3
Ügyesség: 1
Ugrás: 4
Speciális: 5

65. Goop
Típus: Víz
Fejlődés: nincs
Életerő: 2
Ügyesség: 1
Ugrás: 5
Speciális: 4

66. Minari
Típus: Fém
Fejlődés: törpe szerszámokkal Megari
Életerő: 1
Ügyesség: 5
Ugrás: 4
Speciális: 2

67. Megari
Típus: Fém
Fejlődés: törpe szerszámokkal Gigarex
Életerő: 3
Ügyesség: 4
Ugrás: 4
Speciális: 3

68. Gigarex
Típus: Fém
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 5
Ugrás: 5
Speciális: 2

69. Segbuzz
Típus: Káosz
Fejlődés: nincs
Életerő: 3
Ügyesség: 2
Ugrás: 3
Speciális: 5

70. Manox
Típus: Sötétség
Fejlődés: 30. szinttől Turnox
Életerő: 1
Ügyesség: 5
Ugrás: 4
Speciális: 3

71. Turnox
Típus: Sötétség
Fejlődés: 30. szinttől Dredanox
Életerő: 3
Ügyesség: 5
Ugrás: 4
Speciális: 3

72. Dredanox
Típus: Sötétség
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 5
Ugrás: 5
Speciális: 2

73. Lighane
Típus: Fény
Fejlődés: 28. szinttől Driane
Életerő: 1
Ügyesség: 1
Ugrás: 5
Speciális: 4

74. Driane
Típus: Fény
Fejlődés: 38. szinttől Suane
Életerő: 3
Ügyesség: 4
Ugrás: 4
Speciális: 2

75. Suane
Típus: Fény
Fejlődés: nincs
Életerő: 4
Ügyesség: 4
Ugrás: 1
Speciális: 4

76. Lana
Típus: Természet
Fejlődés: 22. szinttől Liana
Életerő: 3
Ügyesség: 3
Ugrás: 3
Speciális: 3

77. Liana
Típus: Természet
Fejlődés: nincs
Életerő: 3
Ügyesség: 2
Ugrás: 4
Speciális: 4

SIMON THE SORCERER 3D

A Simon the Sorcerer kb. akkor élte fénykorát, amikor a Monkey Island-ek még a régi jó rajzolt+festett háttér stílusban készültek, amikor a kalandjátékokat még nem keverték az RPG-kkel, szóval amikor még minden 2D volt, és emiatt nem is hőzöngött senki.

Erre most itt a 3D-s Simon varázsló, ami meglehetősen csúnyácska lett (egy ideig 2D-sre tervezték, azok a képek sokkal szebbek), de remélhetőleg a történet, a poénok kárpótolják az egyszeri kalandjátékosokat.

Kezdés

Vigyázzunk arra, hogy sok bug bújkál a játékban, ezért

tanácsos sokszor menteni, lehetőleg nem 1 savegame-et használva! No. A főellenség még mindig Sordid, a gonosz, aki anno ellopta Simon testét, de most gyártatott magának egy másikat, így ismét a vidám varázslótanoncot irányíthatjuk.

Temple Of Life

Elsőként a templomból kell kimenni visszakapott testünkben. Az ajtó jobb oldalán húzzuk meg a kart, keressük meg a falat a 3 ékkővel, ezeket tegyük el. A szobros szobában tegyük a figurák szájába a köveket, hogy megszabadulhassunk a gólemtől. A piros alapban jó helyen van, Simontól balra, a következő innen nézve a zöld, majd jöhet a kék. Az oltáros kulccsal nyissuk az ajtót, lépjünk ki. A folyosókon csámborogva jön az Indiana Jones-os legördülő kő, ez elől futással menekülhetünk (autorun bekapcs!), kétszer pedig balra kell fordulnunk, nehogy mégis csak 2D-s Simonok legyünk. Újabb akadályként lávás szakadékocska áll elénk, ha lenézünk (tab-bal), láthatunk egy kék hidat. Tkp. ezen megyünk át, óvatosan, nézzük mindig, hogy jó helyen állunk-e. Sajnos konstatálhatjuk, hogy meglehetősen sok ügyességre lesz szükségünk (ennyit arról, hogy így kalandjáték, meg úgy kalandjáték...), ugyanis egy figyelő szemes szobába jutunk, és a kúszás képzettségünk használata ajánlatos. A kb. 8 másodpercenként nyíló-csukódó szerv elől bújva a jobb falon lévő kapcsolóhoz osonjunk, s azt húzzuk is meg. Természetesen a BAL falon nyílik kijárat — újabb lopódzás.

Első Fejezet
Templom alsó

Beszéljünk a trónon ülő varázslóval, aki a szent barack (sacred peach) elfogyasztására bátorít minket. A külső lépcsőkön másszuk meg a toronyhoz, beszéljünk a lélekharang őrzőjével. (Ha valaki elhalálozik, megkondítja a harangot.) Ha megsasoljuk a teleszkópját, az széttörik, tegyük el a darabjait. Keressük fel a tomb tradert, vegyünk egy kólát. A varázsló közelében beszéljünk a medencés emberrel (man in the pool), ha lehet, a vízből.
A neve Judas, ajánljuk fel, hogy elvisszük a chakaráját. A nevével ellátott ajtó mögött az ágya alatt egy Nun Magazine és a chakarája van. (Az ágy túlsó feléről kússzunk be.) A térségben található a bocik pihenőhelye (barn), itt egy kapcsoló meghúzásával mókás jelenet szemtanúi lehetünk. Keressük meg a Szent Barackfát, a chakarával szedjünk egy barackot (belső nézetből könnyebb). Együk meg, mondjuk el a varázslónak, milyen ügyesek voltunk. Ha a kapunál az őröknek is beszélünk erről, elhagyhatjuk a helyet.

Második fejezet

Megjegyzés: sajnos a nagy területhez nem adható szóbeli segítség, így lesz itt a környéken egy térkép, ami jelöli az itteni helyeket. Így is tanácsos saját magunknak fölfedezni mindent gyalogosan, később a teleport/telefonfülkékkel gyorsíthatunk a dolgokon. (Zöld pont: ide visz teleport.) Keressük fel a Volcano Photopointot északnyugaton. Itt egy sárkány repked, illetve az útjelzések Poliganis felé irányítanának minket. (Ott kell majd Calypsóval találkoznunk.) Az egyik úton egy elolvasható, majd felvehető figyelmeztetés (warning sign) található. A keleten lévő reservoir control hutnál törpe nyelven

szintén figyelmeztetés olvasható, a zárt ajtón pedig nem juthatunk be. A létrán fölmászva a tetőn egy beragadt csapóajtó árválkodik, ide később még visszatérünk. A környéken ácsorog egy ismerős ember (man under the log), őt hagyjuk békén. Az értelmetlen hídon (pointless bridge) áthaladva memorizáljuk a látottakat (víz alatti épületek, egy sziget (a Mysterious Island). Errefelé van a lyukban lévő ember (man in the hole), beszéljünk vele, és a chakara segítségével vegyük el a fémérzékelőjét (metal detector). Pontosan célozzunk, különben nem sikerül a művelet! Az északkeleti sarokban van egy kötélhíd, ez se tökéletes, de a túloldalon lévő ember egy Gnóm Kilövő Trófeáért cserébe átsegítene Poliganisba. Ezt Acre Gapben, délen szerezhetjük meg, előtte a gnóm falu környékéről szedjük fel a cukrot (candy). A fehér kerítés mellett van, a túloldalon nagy, rózsaszín területtel. Elindul egy számláló, amint nullázódik, boszorkány-nevetést hallunk. Vajon mi lehet ez?

A Gnóm Kilövő Versenyre egy sátorban jelentkezhetünk, de kiderül, hogy 50 pénzt kellene fizetnünk nevezési díjként. Hm. A megoldás Fat Bloke, a lepkegyűjtő. A különböző lepkékért 1, 4, 10, 20 és 250(!) groat-ot adna. A szomszédos mezőn a kapott lepkevadász szerkóval gyűjtsünk egy rovart, vigyük el Bloke-hoz, és kérdezzük a Purple Emperorról, a 250-es lepkéről. A hátsó zsebéből lenyúlhatjuk a könyvét, vegyük kézbe, olvassuk el (alapban az „alt"-tal). Ha fognánk egy ilyet, korábbi prédáinkat engedjük el, siker esetén csak a második Bloke-ajánlatot fogadjuk el. Na, ha megvan az 50-es, mehetünk versenyezni. (Közben az alvó növényekből szedhetünk egyet, Inbred Yokel-lel meg üzletelhetünk: varázsbabokért odaadná a tehenét.)

A jelentkezésnél megtudjuk, hogy a gnómok odavannak a fényes dolgokért... Kapunk egy kis chilit, ha megesszük, megmarad a bab (beans), de még nem mágikus. Menjünk vissza a cukros helyre. (Mentsünk előtte.) Fussunk a cukorba (Simon megeszi), indul a 8 másodperces óra, és újabb cukrok jelennek meg. Kilenc különböző édesség után a rózsaszín területen megjelenik a boszorkány kunyhója. (Népmesei vonatkozás...) Odabenn figyelmeztet a boszi hangja: ha lopunk, megátkoz! Vegyünk szemügyre mindent, utoljára a Csipkerózsikából ismert rokkát. Ennek a tűje megszúr, elalszunk, de a herceg felébreszt, mivel összekevert minket a mesehősnővel. Ráadásul elteszi a tűt (ruhajavítás végett), és így amint kilép, a boszi átka békává változtatja. Így odakinn felvehetjük a békát és a tűt is. Most már elolvashatjuk a házban a (varázsbabokért) könyvben) a varázsbab készítésének miként jét. Béka a sütőbe (hogy izzadjon), az izzadsága a kondérba, utána kóla és bab jöjjön (előbbi az egyéb hozzávalók miatt). Kész a varázsbab! Jó kalandjátékhoz méltóan nem sok értelme van a cselekedeteinknek, hiszen most megkapjuk úgymond a templomkertes tehenet (Inbred Yokeltől a babokért), a kart meghúzva pedig lesz vajunk. (Juppi!) Töltsük fel kólakészletünket a sírkereskedőtől.

Keressük fel északon a Random Rock Pile-t, a véletlenszerű kőrakást. A fémdetektorral leljük meg a kincset, a figyelmeztető táblával ássuk ki. Hát erre nem számítottunk: rozsdás ócskaság. Marassuk le a kólával a rozsdát (kézbevétel, majd alt a tárgylistában a kólára).

Menjünk a gnóm faluba, a fán lévő kis ajtón másszunk be. Ha itt egy alagút van, akkor jó ajtót választottunk, haladjunk át ezen, álljunk fel, és lépjünk a jobb oldalon lévő házhoz (a vöröseshez). A nemrég szerzett „kincsünket" tegyük a ház bal oldala mellé. A kijövő gnómot ragadjuk meg (megharap!). A templomnál lévő lélekharangost altassuk hát el a tűnkkel, vegyük el a harangját. Ekkor már megfoghatnánk a gnómot, de amint kivennénk, megharapna.

Teleportáljunk a boszi házához, a háza mögötti folyóban haladva addig menjünk, míg kövek nem blokkolják egy alagút útját. (Célunk a Hint Rock elérése!) A kövekkel csevegve a benti törpe hamarosan fölrobbantja az útzárókat (legalábbis ha segítünk neki azzal, hogy a teleszkópunk lencséjével rávilágítunk a „problémára"). A törp nekünk adná a kalapácsát, ha sült halat kaphatna. No jó, előbb azért szedjünk a barlangból egy kis dinamitot.

Halszedésbe addig ne kezdjünk, amíg nincs 50 groat-unk a versenyre, mert a halászatnál elhasználódik a lepkegyűjtő üvegünk! Menjünk a térkép közepi „It's a beach"-en lévő toronyhoz, a gyors halakkal ne is

próbálkozzunk, az épület tetején gyújtsuk meg a lencsénkkel a dinamitot, tegyük a lepkés üvegbe, és dobjuk a vízbe. Szedjük fel a halat (boiled fish). Térjünk vissza a törpéhez (új pont a mapon: Nearly Secret Area, majdnem titkos terület), cseréljük halunkat kalapácsra.

A gnóm faluban ejtsük csapdába a gnómot, vagy ha már csapdába ejtettük, akkor üssük meg a harangot a kalapáccsal. Szedjük ki az elkábult áldozatot. Mehetünk a versenyre. A nevezési sátornál töltsük a teleszkópba a dinamitot, vajazzuk meg a gnómot, és tegyük őt is a csőbe. Lépjünk a pontozóbíróhoz, majd nevünk hallatán a platformon gyújtsuk meg a szokott módon a dinamitot, és lőjük ki a gnómot. Miénk a trófea. (Ha time fault miatt nem lőhetünk, akkor a regisztrációs sátorba visszatérve várjuk meg, amíg szólítanak.)

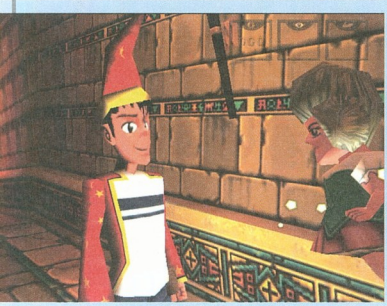
A kötélhídnál dobjuk át a kért trófeát az emberünknek, aki cserébe egy szál kötelet lő át a mi oldalunkra. Lépjünk fel rá, és amelyik lábunk felemelkedik, azzal ellentétes iránygombbal korrigáljunk, majd egy rövid szünet után nyomjuk meg a megegyező irányú gombot. Ebben a jobb–bal–jobb–bal ritmusban keljünk át. „Félpályánál" vált a kameraállás, de ne veszítsük el a ritmust, a váltás után rögtön jobb–balozzunk tovább. Végre tényleg Poliganis felé vehetjük az irányt!

Harmadik fejezet
Poliganis

Az üdvözlés után a The Dog&Fruit fogadóba visznek minket, ahol Calypsóval találkozunk. A köszöntő Melissa és az öreg varázsló eltűnt barátunk Swampy felkutatására kér bennünket (kapunk is egy térképet az étteremhez, a MucSwampy's-hoz). Ha már nincs mit mondaniuk, járjuk be a fogadót. Beszéljünk a kocsmárossal, és a pultnál ülő porszívó-ügynökkel. (Kapunk a porszívóról egy szórólapot.) Csevegjünk vele (jobbra egy üveg whisky, majd később...), és keressük fel a játéktermet. A dartozó orktól 5 groatot nyerhetünk minden egyes alkalommal, ha meg tudjuk verni. A szoba túl füstös (nézzünk a tűzhelyre és a dart tábla feletti mennyezetre az x gombbal), kérdezzük meg az orkot, hogy nem nyitna-e ablakot. (A dart tábla feletti sárga, agyondíszített valami lenne a nyílászáró.) Hagyjuk el a környékén lévő fülkéből leellenőrizhetjük az új térképet. Természetesen most sem árt gyalogosan el-elbóklászni, de minden új helyszín előtt mentsünk, mert belebotolhatunk olyan eseményekbe, amelyekhez egyelőre nem tudunk érdemben hozzászólni. Másrészről viszont az sem árt, ha megismerkedünk a helyekkel, javítjuk a tájékozódási képességünket.

Szóval, akkor most beszéljünk a „szállítóeszköz" alatt lévő emberrel (man under cart), majd vegyük utunkat a MucSwampy's-hoz, ahol kiderül, hogy a vendéglátóipari egység be van zárva. A Justice Square-en a kacsaúsztató tóból szedhetünk pénzt, később is lesz itt, hiszen az emberek ide jönnek kívánni valamit (és oda, persze csak akkor mehetünk ki, ha papírunk van erről. (És megemlítenek holmiféle varázscsizmákat is...) Calypso tájékoztat minket arról, hogy Porkins éppen tud hamisítani nekünk papírokat, s általában a 8. csoda (8th wonder) klubban leledzik.

A Magic Square-ről nyílik a klub, de csak varázslók léphetnek be. Nem baj, a klub ajtaja átváltozik, és pont a mágusok halljába visz minket, ahol regisztráltathatjuk magunkat. Igen ám, de szponzor is kéne ehhez, a hivatalnok elmondása szerint; Calypso segít ismét: mondjuk a fickónak, hogy az ő tanítványa vagyunk. Megtörténik a regisztrálás,



GAME INFO

Fejlesztő: Headfirst
Kiadó: Vivendi

Megjelenés:
2002-Április-26

Kategória: Kaland

Honlap: www.headfirst.co.uk/simon3d/main_frame.htm

szobát, jobbra kövessük a vörös szőnyeget, majd a bal oldali lépcsőnél forduljunk jobbra a sörkert (beer garden) feliratú ajtóhoz, és lépjünk be. Nézzünk körül, a barbecue-sütőből vegyük fel a nyársakat (tongs). Térjünk vissza a lépcsőhöz, kapaszkodjunk fel, forduljunk balra, majd újabb lépcsőket mászhatunk meg. Ha „végeztünk" velük, egyenesen, majd balra szaladva egy ládához jutunk, ami felett egy tükör függ. Vegyük fel a ládából a takarót. Jobbra a 4-es szobát látjuk, de ez egyelőre zárva van. A folyosó végén található a vészkijárat, kukkantsunk ki. A nézetünk belsőre vált, ki kell mennünk a fogadóból, majd újra belépnünk, hogy visszaváltson külső nézetre a program. Hogy ennek mi értelme volt? A fogadó groatot dobni a vízbe). A második részből ismert Goldilocks a sheriff hivatala mellett raboskodik, ha megmutatjuk neki a Swampy-s térképet, elregéli, hogy ez biz' kincses map, segít is nekünk, ha az irodából a kulcsot elcsenjük. Lassan közelítsük meg a kulcsos szekrényt, ne ébredjen föl a rendfenntartó szerv. Kenjünk vajat a cabinet door-ra, hogy ne nyikorogjon, a kulccsal távozzunk, majd Goldilocks-szal irány a MucSwampy's. Immáron nyitva áll, bent a vörös ajtón át keressük meg a Private feliratú ajtót, ez Swampy irodája. Az asztala alá bemászva nyomjuk meg a piros háromszög kapcsolót. A megnyíló ajtón bemenve, a lifttel leereszkedve a tulaj titkos földalatti szobájába jutunk. Megtudhatjuk, hogy Swampy a kedvenc mocsarában induló építkezések ellen kardoskodott, és oda is ment, hogy akcióba lépjen. Térjünk vissza a bejárathoz, a pultnál lévő ecetre vessünk Simonnal egy pillantást, a Porkins nevű varázslónak pedig adjunk egy szendvicset. (Nem kéri a szezámmagokat, ezeket pakoljuk el.) Ismertessük a fogadóban Calypsóval a helyzetet.

Nekünk is a mocsárba kell hát mennünk, a déli kapu vezet de egy teszten még át kell mennünk, és familiárisként egy sprite-ot (tündért) kellene szereznünk. Az erdei lény csak éjszaka mutatkozik, Calypso egy hálót ajánl a vadászathoz, illetve a 4-es szobához átnyújtja a kulcsokat: ezt nekünk foglalta. Simonnak persze nem tetszik a párna (allergiás), tollat viszont csak madárról téphetnénk. Vagy tépés helyett ott a porszívó, ami a szórólap szerint képes szárnyasokat kopasztani. A fogadóssal tisztíttassuk ki a szobánkat, mire egy takarítónő megindul a kérést teljesíteni. Fent csenjük el a porszívóját. Hohó! Akadályt rakott a lépcsőre, a kis okos. Kérjük el a fogadóstól a kulcsunkat, menjünk a warehouse-ba. A beszélgetés meghallgatását követően lépjünk a járgány elé (megáll), beszéljünk a soförrel, kapunk egy sajtmintát.

A korábban már megismert fogadóbéli vészkijáraton hatoljunk be a fogadóba. (A wedge-dzsel nyissuk fel az ajtót.) Kérjük meg ismét a fogadóst a szobánk kitakarítására, hagyjuk el a fogadót, és a vészkijáraton keresztül szerezzük meg a porszívót. Ugyanitt távozzunk. Az áhított tollak természetesen a tavacskánkban vannak, azaz a kacsákon,

amik békésen úszkálnak benne. Használjuk egyikükön a porszívót, majd a szerzett tollakkal készítsünk párnát.

Sajnos továbbra sem tudunk aludni, mert a mellettünk levő szobában lévő fickó hangosan horkol. Hiába kalapálunk az ajtaján, nem kel fel, ha ablakon át próbálnánk valamit tenni, akkor egyelőre nem bírnánk megmozdítani (kipróbálhatjuk). Így a kocsijával bénázó embert (man under cart) keressük meg, vegyük el (a törpe kalapáccsal) az ezt tartó támasztékot (jack), majd a horkolót az ablakunkból az ablakán át megközelítve ezzel lódítsuk arrébb. Most már valóban alhatunk...

Éjszaka ébredünk (spritegyűjtés!). Menjünk az erdőbe (megcsinálták a kötélhidat), onnan a mezőre, ahol anno lepkékre vadásztunk. Nocsak, most sprite-ok repkednek itt. A lepkehálóval becserkészhetünk egyet, de lyukat éget rá a parány lény. Hamarosan közönség gyanánt megjelenik egy ember, és kinevet minket, amiért nem egy lámpással fogunk sprite-ot, mint ő. Neki már van egy, de persze nem adja, mert világítótestre van szüksége a Magányos Kunyhónál (Lonely Hut), ahol a barátaival egyetemben elfogyott az összes gyertyájuk. Keressük fel a kunyhót, ahol a korábbi részből ismert alakok játszanak egy fura játékot, amibe csak akkor szállhatunk be, ha egyikőjük kidől. Pizzát hozatnának velünk, de ajókás nem jó, mert arra egyikőjük allergiás.

A kaja a városban a pizza lord boltban szerezhető be, 10.000 groatért! Kiskapuként fölveti a boltos, hogy ha egy percen belül nem tudná kivinni, akkor ingyen a miénk a finom étek. Ad egy pizzarinát, amivel bármikor, bárhol felhívhatjuk, ha rendelésünk lenne. A magányos kunyhóba visszatérve szóljunk is, hogy kérünk egy The Works-ös pizzát, extra sajttal, hogy az ajókát elrejtsük. Sajnos a S.I.G.N. miatt kiér egy percen belül, és 10K-nk nincs. Menjünk a S.I.G.N.-hoz, beszéljünk vele, sokat (alkohol kell neki).

Az alkohol sör formájában beszerezhető, a fogadó bal oldala melletti alagsori bejáron át. (A falépcsőkön túl, jobbra van a bejárat.) Vessünk rá egy pillantást, menjünk be, tologassuk a hordókat és a dobozokat el az útból, és zárjuk el a sör szelepet (beer valve). Ha nagyon összekeveredünk, menjünk ki és jöjjünk be újra, hogy az eredeti ládafelállást megkapjuk. Ha sikerrel jártunk, a főbejáraton lépjünk be a fogadóba, chakarával a kézben. (Mentsünk.) Csevegjünk a pultnál ülő vendéggel, aki inna még, de a csapból nem folyik sör. A fogadós elmegy megnézni, mi lehet a hiba, addig a chakarával lőjük a kezünkbe a whisky-t, amit már korábban „megcsodáltunk". Siessünk, mert a tulaj nem sokáig időzik odalenn.

Itassuk le a S.I.G.N.-t, ittasan nem tud irányokat adni, a magányos kunyhóból így rendelhetjük az előbb leírt pizzát, mondanom se kell, ingyen megkapjuk... Az allergiás játékos rosszul lesz, a többiek is kiszállnak a játékból, miénk a sprite!

Jelentsük ezt a varázslók halljában, tegyük le a tesztet. Varázslók lettünk! A varázskönyvünkkel változtathatjuk öltözékünk színét, jó szórakozást hozzá. Aludjunk a szobánkban (a 8. csoda zárva tart estére). A 8. csodában nem találjuk Porkinsot, a tükör szerint a sárga szobába ment. A távolban van egy lift, a színek megnyomásával a megfelelő szobába jutunk. Igen ám, de a sárgában nincs senki. (Tükör: a fehérbe ment. A fehérben nincs senki. Tükör: a sárgába ment...) Az ebadta Porkins nem abban a szobában lesz, amit a tükör mond, hanem abba, ami eggyel azelőtt volt. Ha pl. fehéret mond, előtte sárgát mondott, akkor menjünk a sárgába! Megvan Porkins, kérjünk tőle papírokat. Persze nem ad, mert elveszett a varázstolla (magic quill), valaki ellopta.

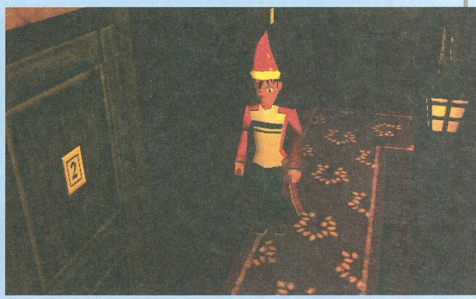
Menjünk abba a sikátorba, ami a Cheese Phone közelében van, ahol labdáznak az utcán. (Jé, egy macska.) Vegyük el a kutya mellől a cipőket (a tartóból), adjuk a jószágnak oda (a fűző a mienk lesz). Beszéljünk a kölykökkel, majd a sikátorban levő bebúvón át kopogjunk az ajtón. Jelszót kérnek. Hm. A kölykök tudhatják, kérdezzük meg őket: elárulják, ha kitalálunk valami új játékot nekik. A felettük levő ablakra nézve láthatjuk, hogy ide pontosan illene a lepkefogó hálónk, és lőn, kitaláltuk az utcai kosárlabdát! Megkapjuk a jelszót.
Térjünk vissza az ajtóhoz. Az első koppintást ne számítsuk, hanem utána, az enterrel üssük „be" a jelszót (1,1,3,4,2). Ha elrontjuk, várjunk, majd kezdjük újra, elölről. Bent újabb srácok, akik egy angol játékkal múlatják az időt, és ha beszállnánk, egy „conker"-re lenne szükségünk, ami egy zsinórból és egy gesztenyéből állna; a másik hasonló szerkezetét kéne kiütnünk ezzel. Menjünk a templomhoz (church), de NE menjünk be. Helyette a törpe kalapáccsal ütögessük meg a gesztenyefát (chestnut tree), vegyük fel a leendő játékkellékünket.

Menjünk Simon szobájába, az ablakán ki, a kéményhez. Terítsük le a takaróval, és nézzünk be az orkhoz, aki időközben kinyitotta az ablakot, mert a füsttől kezdett besokallni. Dartozzunk, egyet dobjunk ki az ablakon! A fogadó jobb oldala melletti utcában megtalálhatjuk a dartot, amivel szúrjunk lyukat a gesztenyén. Olvashatjuk, hogy a lyuk mellett még egyéb kezelésekben is részesítenünk kell szegényt, így süssük meg a sörkertben a barbecue grillel, MucSwampy's-nál ecetezzük meg, a Justice Square-en pedig fényesítsük ki (az allotments area-ban). Most illesszük össze a gesztit a cipőfűzővel. Van egy conkerünk. Nagyszerű. Játszunk a kölykökkel, előtte mentsünk, mert 10 groatért megy a conkerezés. Amint összetörjük ellenfelünk eszközét (kb. 5-6 ütés kell neki), máris miénk a varázstoll.

Porkins ezzel már megírhatja a papirosokat nekünk, és távozhatunk a déli kapun. Vagy nem. Az őr szerint (előtte: mutat papír őr) egy Rainbird-öt, esőmadarat kell hívnunk, hogy a mocsárba elvigyen minket. Adnak egy madárhívót, ezzel szóljunk egy rainbirdy-nek, hogy fuvar van, és repüljünk a mocsárba!

sajoati

- folytatjuk -



SWGB: CLONE CAMPAIGN

- folytatás az előző számból -

A Star Wars: Galactic Battlegrounds frissen megjelent kiegészítőjében 7-7 új küldetéssel találkozunk, amelyeket az Episode II-ben megismert Konföderációs (Confederacy) és Köztársasági (Republic) csapatok színeiben játszhatunk végig. A leírás moderate fokozaton készült, és csak a küldetés végrehajtásához feltétlenül szükséges teendőket tartalmazza.

Általános tanácsok:

1. A főszereplőkre (Confederacy: Sev'Rance Tann, Republic: Naath Reath és Echuu Sehn-Jon) mindig vigyázzunk, mivel az ő haláluk automatikusan a küldetés elvesztését jelenti. Szerencsére nem halnak könnyen és elég erősek is, ezért bátran használjuk fel őket is a csatákban, sok segítséget jelentenek. A fejvadászok azonban halálos ellenfelek számukra!

2. Ügyeljünk a játék kő-papír-olló filozófiájára, azaz arra, hogy minden egységnek van egy ellenszere, ami könnyedén el tudja pusztítani. Ha győzni akarunk, akkor vegyes hadseregeket kell használnunk, mivel a gép ezt a szabályt figyelembe véve használja csapatait. Emiatt a csak egyféle egységből álló csapatok hamar elhullnak.

3. Épületek bontására, különösen az őrtornyok esetében, elsősorban közelharci egységeket használjunk (pummel, mounted trooper). Sokkal gyorsabban rombolnak, ráadásul a tornyok a mellettük álló célpontokra csak magasabb technikai szinten képesek lőni. A pummelek egyébként hihetetlenül jól védettek a védelmi tornyok és lézerfegyverek ellen. Az air cruiser is remek fegyver, csak nagyon drága és lassú.

4. Amikor csak lehetséges, az ellenség gazdaságát, azaz a dolgozókat pusztítsuk elsőként. Így, még ha a bázist lerombolni nem is tudjuk, hamar elfogy az ellenség nyersanyaga, és könnyű prédává válik. Amikor saját bázist építünk, legalább 20 dolgozó szükséges még az első technikai szint meglépése előtt is ahhoz, hogy kellően gyorsan termelődjenek a nyersanyagok. A gép általában technikai előnnyel indul, ezért ne aggódjunk, ha hamarabb lép szintet, mint mi.

5. Ne felejtsük el használni a jedi és sith lovagok convert (átállító) képességét, amikor csak rendelkezésre áll. Minden egyes ellopott egység bennünket erősít, a gépet pedig gyengíti.

6. A gép mindig bedől a csalogató technikának. A főszereplővel könnyen „behúzhatjuk" az ellenfelet a hátrébb várakozó hadseregünk fegyvereinek hatótávolságába.

Ezek után fordítsuk figyelmünket a küldetésekre!

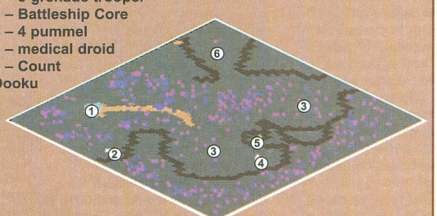
Szabfer

REPUBLIC 1. – THE WAR ERUPTS

Célok:Semmisítsük meg a délre és keletre lévő „BattleShip Core" űrhajókat. Vigyázzunk az 5 fő jedi mesterre.

A nagy kavarodásban igyekezzünk a csatahajókhoz, szükség esetén útba ejtve a **2, 4** és **5** pontokat némi erősítésért. Ha sikerül mindkét űrhajót megsemmisíteni, rohanjunk a **6-os** pontra a jedikkel. Mikor odaértünk, egy automatikus jelenet után a küldetésnek vége.

1 – Start
2 – 3 grenade trooper
3 – Battleship Core
4 – 4 pummel
5 – medical droid
6 – Count Dooku



Fejlesztő: LucasArts
Kiadó: Activision

Megjelenés:
2002-Május-31

Kategória: Stratégia

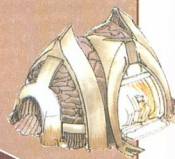
http://www.lucasarts.com/products/battlegrounds/clonecampaigns/

REPUBLIC 2. – POWER PLAY

Célok: Szerezzük meg a drill platform collector épületeket. Vigyük a két jedit (Naath Reath és Echuu Shen-Jon) a Corvast Citadelhez.

Hosszú, bár egyszerű küldetés. A pálya megint egyirányú, a Citadelhez az út keresztülvezet az összes ellenséges bázison. A két induló jedivel gond nélkül menetből elintézhetjük a narancs és zöld ellenfelet, csak figyeljünk a tanítvány életerejére. Útközben találunk majd építő robotokat (a drill platform collectoroknál, az összes ilyen épületet fel kell keresni), de harc közben is zsákmányolhatunk párat a jedik erejével. Kezdjünk neki a saját bázisunk kiépítésének. A szürke bázis esetében kerüljük el a kapunál lévő erődöt, jobbra a falat áttörve menjünk a hátországba, és romboljuk le az ellenfél gazdaságát. Elvben néhány jedivel simán megoldható a pálya, kivéve az utolsó bázist, ahol a hidat megközelítve nagy halom ellenséges egység zúdul ránk. Pajzsgenerátorral és egy kisebb hadsereggel fogadjuk őket! A bázis felszámolása ezután már gyerekjáték, mivel csak légvédelmi tornyok és néhány erőd van bent, pár pummel és a jedik ezeket elintézik. Végezetül vigyük Naath Reath-t és Echuu Shen-Jont a Citadelhez.

1 – Start
2 – Mt Corvast Citadel
3 – Jedi Holocron



REPUBLIC 3. – NEVER TRUST A HUTT

Célok: Keressük meg Jabbát.
Irtsuk ki a tuskeneket.
Semmisítsük meg a konföderációs command centert.
Pusztítsuk el Boorka bázisát.

A gép által javasolt sorrendben érdemes végigvinni a küldetést. Beszéljünk Jabbával, aki megbíz a tusken kolónia megsemmisítésével. A tuskenek elég jó harcosok, így a teljes erőnkkel menjünk a legyőzésükre (néhányat érdemes átállítani a saját oldalunkra is). A tusken bázis lerombolásakor kapunk némi nyersanyagot és power droidot, hogy megkezdhessük a bázisunk felépítését. Nem kell sietni, mivel ellenfeleink teljesen felépített bázisokkal rendelkeznek. Ha nem piszkáljuk őket, akkor csak kisebb portyázó csapatokat küldenek ránk, amiket könnyűszerrel legyőzhetünk. Ezen a pályán a jedi lovagoknak nem túl sok hasznát vesszük, mivel Boorka emberei remek fejvadászok. Építsünk néhány air cruisert, azok Boorka bázisát könnyen elintézik. Ez ugyan nem kötelező feladat, viszont Jabba jutalmul nagy adag nyersanyagot ad ajándékba. A térkép szélén lévő Skyhoppert szerezzük meg – hihetetlenül erős a páncélzata, és a legerősebb légvédelmi toronynak is sokáig ellenáll. Csalinak használva 8-10 air cruiserrel és légvédelemmel kombinálva (mivel a föderációsok sokszor fognak vadászokkal támadni légierőnkre) könnyedén felmehetünk az 5-ös pontra, ahol a command centert megsemmisítve győzhetünk is.

1 – Start
2 – Jabba
3 – Tusken kolónia
4 – Boorka tábora
5 – Föderációs command center
6 – R2D2 és C3PO
7 – Skyhopper

REPUBLIC 4. – LAYING THE FOUNDATION

Célok: Keressük meg és likvidáljuk Plure Barront.
Semmisítsük meg a fő bányász épületeket (mining facility).

A pálya nehézsége két dologból adódik: az első, hogy a kaja mennyisége korlátozott, mivel a farmok nem működnek, és a space porton keresztül sem lehet vásárolni. Az egyetlen lehetőség a kaja megszerzésére az élővilág levadászása és a pályán elszórva található food stockpile-ok kitermelése. A másik gond, hogy körülbelül 15 perc áll rendelkezésre, míg az ellenfél megindítja az első, gyalogosokból és mounted trooperekből álló támadását (ha túl közel megyünk a bázishoz, akkor még hamarabb támad). Én úgy oldottam meg a pályát, hogy az induló munkásokkal azonnal beálltam a szántermelésre és vadászatra, a csapat többi részével az ellenfél bázisának kijáratához közel **(4-es pont)** építettem föl a command centert, (odafelé menet közben Echuu segítségével átállítottam néhány munkást a saját oldalamra). Az épületet körbevettem védelmi tornyokkal (ezekbe pakoltam az induló gyalogosokat) és az elmaradhatatlan pajzsgenerátorral. Így a gép a bázis elfoglalásával volt elfoglalva, amíg a térkép többi részén Naath Reath segítségével megtisztítottam a terepet, és nyugodtan termelhettem ki a nyersanyagot (őt ne hozzuk előre, könnyen meghalhat). Az első támadó hullám kivédése után az ellenfél folyamatosan, de gyenge erőkkel támad, néha a **3-as** pont felől ágyúk, tankok és repülők is érkeznek. Echuu közben – akár magányosan is – módszeresen pusztítgathatja az ellenfél bázison kívüli gazdaságát, és szorgalmasan gyűjtögetheti a munkásokat (akiket lehet hátra küldeni). Ezután már csak néhány pummelre van szükség, amelyekkel a bázis lerombolása gyerekjáték. Ütközben biztosan beleakadunk majd Plue Barronba, aki gyenge harcos.

1 – Start
2 – Mining facility
3 – Ellenséges nehézipar
4 – Védelmi bázis javasolt helye

MEGRENDELŐLAP

A kedvezményes akció keretein belül megrendelem az alábbi régebbi lapszámokat:

	☐ 1999/02 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/03 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/04 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/05 **200 Ft/db** (2 CD + poszter))	☐ 1999/06 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2000/01 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/02 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/03 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/04 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/05 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/06 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2001/01 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/02 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/03 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/04 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/05 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/06 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)
☐ 2002/01 **800 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2002/02 **800 Ft/db** (2 CD +-52o újság)	☐ 2002/03 **1000 Ft/db** (2 CD +-62o újság)			

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvétellel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

Áraink a postaköltséget csak 2000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

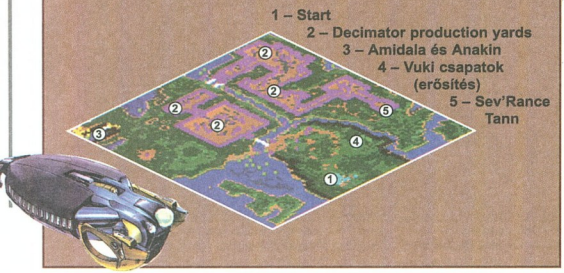
RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

WWW.CDGAMES.HU

REPUBLIC 5. – TEMPTATION'S FOLLY

Célok: Semmisítsük meg a Decimátorkészítő üzemeket (decimator production yard).

Ezen a pályán az induló egységeinkkel kell gazdálkodnunk, illetve némi erősítést kaphatunk, ha megsemmisítjük a légvédelmi ütegeket. Hozzánk hasonlóan a gép sem épít további egységeket, így a küldetés végrehajtása során nem kell sietnünk. A vukikat szedjük fel, 2 orvosi droid is van a csapatukban. Elsősorban a gyalogságot használjuk a harcra, mivel őket tudjuk gyógyítani is. A pálya gyakorlatilag egyirányú, különösebb taktikázásra nincs szükség. Az ágyúk használatával egyébként áttörhetünk az erdőn is, bár a hidak mindenképpen behatárolják mozgásunkat. Egy Decimatorral is fogunk találkozni, de akár Echuu egyedül is képes legyőzni, mivel közelharcban ez a tank használhatatlan. A küldetés befejezéséhez vigyük a jediket a bázis végére, ahol egy rövid akció után Sev'Rance megszökik előlünk.

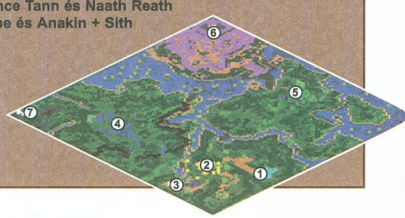


REPUBLIC 6. – THE RESOLUTION ON KRANT

Célok:Mentsük meg Naath Reath-ot.

Egyből induljunk a **2-es** pontra, majd onnan a **3-asra**. Amikor az itt kapott power droidokat visszavisszük a vuki bázisra, elkezdhetjük az építkezést és bázisfejlesztést. Szinte azonnal támadást kapunk a **4-es** és **5-ös** bázisok felől. Így célszerű a kiinduló csapatokat kétfelé osztva védekezni (északon és nyugaton). Az elite geonosian warriorok nagyon erősek, a légvédelemmel először őket szedjük le, amíg Echuu a csalétek szerepét játssza. Az első támadásokat kivédve Echuu egymaga mehet a **4-es** bázis meghódítására. Ütközben a támadásra küldött egységeket semmisítsük meg vele (különösen az ágyúkat és pummeleket, nehogy közel érjenek a mi épületeinkhez). Az ott lévő védelmi épületekkel ne foglalkozzunk (ezeket most még sokáig tartana megsemmisíteni), menjünk egészen a nyersanyag-kitermelő helyig. Az ott lévő munkásokból amennyit lehet, állítsunk át, a többit öljük le. Egy ágyútornyot a nyersanyagokhoz építve hamar elpusztíthatjuk a gép összes dolgozóját, így ez a bázis hamar kiesik a játékból (az épületekkel ráérünk foglalkozni). Ezután irány az **5-ös** bázis. Ott elsősorban repülőkkel és szárnyasokkal találkozunk – elég sokat épített a gép. Ezeket elcsalogatva a bázisunkhoz az eddigre elkészült légvédelmi tornyokkal elintézhetjük. Én ezután 4 jedi mesterrel felgöngyölítettem az egész bázist – a jedik, amikor csak lehetett, átállították a támadásukra érkező mecheket és az ellenséges épületeket. Ezután mehetünk a **6-os** pont felé. Az ottani – eddig passzívan viselkedő – bázist megközelítve, rengeteg gyalogos és mech érkezik. 6-7 air cruiser könnyen és látványosan elintézi a támadó csapatokat. Miután ezt a támadást elhárítottuk, több ellenséges csapat már nem lesz. Csak Echuut vigyük a **6-os** ponthoz, ott megküzd Sev'Rance-szal, és a történet véget is ér.

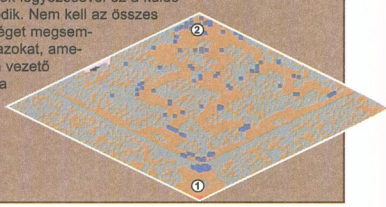
1 – Start
2 – Elhagyott vuki tábor
3 – Droid storage facility
4, 5 – Konföderációs bázisok
6 – Sev'Rance Tann és Naath Reath
7 – Palpatine és Anakin + Sith Temple



REPUBLIC 7. – THE TAKING OF CORUSCANT (BONUS MISSION)

Célok: Foglaljuk el a császár palotáját.

Ez a küldetés időben jóval később, Palpatine halála után játszódik, és az eddigi történethez sincs sok köze. Sem mi, sem a gép nem építkezik. Aki eddig eljutott, annak nem nehéz ezt a pályát végigvinni – használjuk Luke-ot és a Millenium Falcont csaliként, apránként megsemmisítve a birodalmi védőket. A császári palotát védő őrök legyőzésével ez a küldetés be is fejeződik. Nem kell az összes birodalmi egységet megsemmisíteni, csak azokat, amelyek a palotába vezető úton az utunkba kerülnek.



1 – Start
2 – Palota

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem az alábbi előfizetést, illetve extra kiadványt:

☐ THE SIMS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ SETTLERS IV WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ JÁTÉKKÉSZÍTÉS **899 Ft/db** (1 CD)
☐ QUAKE 3 WORLD **1799 Ft/db** (2 CD) (JÖN!!!)	☐ UNREAL T. WORLD **1799 Ft/db** (2 CD) (JÖN!!!)	☐ COUNTERS: WORLD **1799 Ft/db** (2 CD) (JÖN!!!)	☐ HALF-LIFE WORLD **1799 Ft/db** (2 CD) (JÖN!!!)
☐ WARCRAFT 3 WORLD **899 Ft/db** (1 CD) (JÖN!!!)	☐ JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK **899 Ft/db** (1 CD) (JÖN!!!)	☐ 1 éves CD GAMES előfizetés (6 szám) **5975 Ft**	☐ 1/2 éves CD GAMES előfizetés (3 szám) **3190 Ft**

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvéttel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

Áraink a postaköltséget csak 2000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

WWW.CDGAMES.HU

NEVERWINTER NIGHTS

Neverwinter Nights. Egy név, mely beírta magát a számítógépes szerepjátékok történelmébe. Igaz, az első képek közel két éve jelentek meg, és a baljós hírek miatt már mindenki letett róla, hogy valaha is meg fog jelenni. Ám most mégis itt van, és érdemes volt rá várni. Minden tekintetben eleget tett az álvárásoknak. Sőt, szerintem túl is teljesített. Aki szerette a Baldur's Gate sorozat tagjait, és a többieket, az imádni fogja a Neverwinter Nights-t (továbbiakban NWM). Mint sokan tudják ez is, mint a Pool of Radiance 2 is már a 3. kiadású D&D szerepjáték szabályrendszerére épül. Sok helyen tévesen AD&D-nek írták, pedig a 3. kiadás az csak D&D, azaz Dungeon&Dragons, míg az AD&D Advanced Dungeons&Dragons. Ez igen fontos dolog, mert a kétfajta verzió elég sok mindenben különbözik. De visszatérve NWM-re sikerült végre egy olyan számítógépes szerepjátékot alkotni, amely majdnem megközelíti azt a hangulatot, mely a papírral és kockákkal játszott szerepjáték során érez az ember. Olyan dolgokat lehet megtenni a játékban, melyekről eddig csak álmodtunk: „de jó lenne, ha ezt és ezt meg lehetne csinálni, akkor meg tudnám oldani a feladatot" érzés. Az NWM-ben ezeket meg lehet tenni. Nekem a Baldur's Gate-el mindig is az volt a bajom, ha nem volt tolvaj a csapatban, akkor már képtelen voltam kinyitni a zárakat, és hatástalanítani a csapdákat. Ezt az NWM-ben oly egyszerű húzással oldották meg, hogy nyugodtan szétverhetjük a bezárt ládákat és ajtókat. Ez az az apró dolog, ami szerintem már nagyon kellett egy ilyen játékba. De sok más nagyon jó ötlet található a játékban, ha mindet leírnám, akkor jó pár oldalt megtölthetnék vele. A jobb egérgombra előugró körös menürendszer hihetetlen módon leegyszerűsíti a dolgunkat. Minden képességünket, varázslatainkat, cselekedeteinket pár kattintással el tudjuk így érni. A másik szerintem hatalmas ötlet, a 36! Quick Slot, azaz gyorsindító pult a képernyő alján, melyekbe a varázslatokon és potionokon kívül képzettségeket, és fegyverkombinációkat is be tudunk állítani. Így például egyetlen kattintással vagy billentyűvel tudunk átváltani akár két fegyver használatára, vagy csak egyszerűen egy hatásosabb fegyvert vehetünk gyorsan a kezünkbe. Nem hiszem lenn olyan valaki, akinek ez a 36 quick slot nem elég (az F1-F12 billentyűk, és további 12-12 a Ctrl és Shift billentyű lenyomásával). Ezek csak kis dolgok, ám annál hasznosabbak. De lássuk milyen köntösbe is bújtatták a fiúk az NWM-t. A kiadó

körüli bajok ellenére a grafika egyszerűen fantasztikus lett. Olyan dinamikus árnyékok és csillogó páncélok vannak a játékban, a fantasztikusan megalkotott városokról nem is beszélve. A 3D-s világ szerintem még a Dungeon Siege is felveszi a versenyt, ha le nem pipálja néha. A grafikus motornak köszönhetően forgathatjuk a kamerát, ráközelíthetünk karakterünkre stb. S habár manapság már elvárt dolog, de elég jó hangulatot ad a játéknak ahogy a nyílvesszők meglátszódnak nemcsak a karakterünkön, hanem a földön és falban is. A harc szintén nagyon egyszerű, ugyanis nem kell Diablo módjára őrülten kattintgatni, elég csak kijelölni az ellent, és a karakterünk képzettségeinek és képességeinek megfelelően harcol magától. Bizony, a program figyelembe veszi a képzettségeinket, és kivédi a támadásokat, eltáncol, lehajol stb. Végre úgy érzem, mint már írtam, hogy a papíron játszott elméleti dolgokat sikerült átültetni a számítógépükre. A harc tényleg valódinak és izzasztónak tűnik. Ám a sok pozitívum mellé azért írok egy-két negatívumot is, habár nem sok van, és nem szívesen teszem, de a tisztán látáshoz szükséges. A játék megjelenése után két héttel már túl volt a játék két patch kiadásán. Ez csak annyit jelent, hogy az alap játékban volt egy-két igen idegesítő bug, és fagyások. A legújabb patch persze nagyjából kijavítja ezeket, és értékelem, hogy a fiúk szorgalmasan, gyorsan dolgoznak a hibák kijavításán, de nem lehetett volna bugok nélkül kiadni. Viszont a kevésbé javítható, ám annál idegesítőbb dolog az AI furcsa dolgai. Velünk lévő társunk sokszor olyan dolgot művelt, hogy nem tudtam hova lenni az „örömtől" éppen a harc közepén. A harmadik dolog, hogy bárkitől bármit rámolhatsz, egy szót sem szólnak érte. De eme dolgok elfelejtődnek, mikor beleveszünk ebbe a fantasztikusan megalkotott világba, és ha valaki végigynyomta esetleg a remek történettel megáldott játékot, akkor a mellékelt modulszerkesztővel saját kalandokat készíthetünk (a jó hír, hogy a program ismeri a magyar ékezetes betűket is). Tehát nincs más dolgunk, mint felcsatoljuk a kardot, bevéssük elménkbe a varázslatokat, és induljunk meg a szörnyek hordái ellen, hogy kiderítsük, mi is történik Sohatél világán.

ELŐJÁTÉK

Tréning barakk
Kezdésként egy tanító pályán találjuk magunkat, ahol megtanulhatjuk a különböző kasztba tartozó karaktereink irányítását, valamint a speciális menürendszer használatát.

Karakterünkkel egy barakkban kezdjük pályafutásunkat. Forduljunk meg, és vegyük fel a bunkósbotot a ládából, majd beszéljünk Pavellel. Ezután menjünk Pavel testvéréhez, aki néhány alapdologra taníthat minket, ha kívánjuk, majd kinyílik az ajtó, amin menjünk a következő terembe. Itt a fickótól kapunk néhány a kasztunkhoz megfelelő tárgyat, és megtanulhatjuk az inventory használatát. Emellett vehetünk tőle fegyvereket és páncélokat is. A következő teremben a nőtől megtanulhatjuk a térkép és naplónk használatát. Az edzőteremben el kell végeznünk néhány feladatot a kasztunkhoz megfelelően, hogy lezáruljon a tréningellésünk.

Harcos kasztúak: először beszéljünk Herbannal, majd Hewwettel. A fegyvertartóról vegyük le a fegyvereket, íjjal, nyílpuskával vagy parittyával bele kell lőnünk a céltáblába, majd beszélve Dendyvel támadjuk meg. Ehhez jobb gombbal kattintsunk rá, és válasszuk ki az attackot.

Varázsló kasztúak: a folyosón az első szobában beszéljünk, majd egy magic missile-al lőjük szét a szobrot (nem a bábut).

Tolvaj: a folyosó ugyanezen oldalán a tömlöcöknél beszéljünk Kettaval, és kezdjük meg a tréninget. A feladat teljesítéséhez egy kulcsot kell megszereznünk. Ennek három módja van: kinyitjuk a zárt ládát a sarokban, hatástalanítjuk a csapdát az ajtón, és kivesszük a ládából, vagy egyszerűen ellopjuk a déli falnál álló fickótól.
Pap: a nagyobb teremben beszéljünk Elynwydel, majd készítsük elő legalább egy gyógyítás varázslatot, és alvás, hogy aktív is legyen. Ezután a déli falnál lévő beteget gyógyítsuk meg, és az északi falnál lévő csontváznál használjuk a turn undeadet.
Szerzetes, Druida: ugyanaz, mint a harcosoknál, csak utána beszélnünk kell Elynwydel is, és meggyógyítani a beteget.

Ha végeztünk, akkor menjünk a folyosón a déli ajtóhoz, ahol az őr most már továbbenged.
A következő teremben megkapjuk a sikeres vizsgánkat lezáró diplomát, ám miközben hallgatjuk a történetet, hirtelen megtámadják az akadémiát. Elég gyenge ellenfelek, ha legyőztük őket ismét beszéljünk Aribethel, akinek miután felajánlottuk a segítségünket ideadja a folyosó bezárt ajtajához a kulcsot. Nyissuk is ki, ám ügyeljünk rá, hogy útközben most már goblinok támadnak ránk. A második szobában találkozunk Pavellel, akinek megölték a testvérét, és ha akarjuk, csatlakozik hozzánk, míg ki nem jutunk az akadémiáról. Ezután az egyik teremben találkozunk Geldarral, aki elmagyarázza, mi a teendő ha szintet lépünk (mellesleg annyit xp-t kapunk tőle, hogy szintet is lépünk). Folytassuk utunkat, míg el nem érünk az istállóba, ahol a szörnyeket legyőzve (segíthetünk a két fickónak, de nélkülünk is boldogulnak) beszéljünk a két fickóval. Biztosítsuk őket róla, hogy segítünk nekik, mire ismét szintet lépünk. Menjünk ki a kapunk és már be is fejeződött az előjáték.

FEJEZET I

Várostér

A menedékhelyre megérkezve nincs más dolgunk, mint beszélni azokkal, akikkel az akadémián találkoztunk. Valamint faggassuk ki a nővéreket Destherről és a járványról. Ezután irány észak, az igazság terme, ahol beszéljünk ismét Aribethel, hogy többet megtudjunk a járványról, és megkapjuk a visszatérés kövét. Északon van az egyetlen szoba, amely nyitva van, oda nézzünk be, és beszéljünk Oleffel. Tőle kapunk egy küldetést, ha sikerül a meggyőzésünk, hogy tényleg segíteni akarunk. Vissza a teremben, ahol 250 aranyért felfogadhatunk egy tolvajt. Amint elhagyjuk az Igazság termét, rögtön Bethanyba futunk, akinek ha szintén segítsünk egy újabb küldetést kapunk.

Ezután menjünk a Moonstone Askba (a térképen nézzük meg hol van), és Gillestől kapunk némi infot Oleff küldetéséhez, ám így elég rossz hírünk lesz (ha eleve nem gonosz jellemű a karakterünk). Ophala az épület tulaja szintén ad nekünk egy küldetést, ha sikerül meggyőznünk. Térjünk vissza Oleffhez ha be akarunk jutni a hátsó terembe, beszéljünk vele (még fizet is 500 aranyat a hallgatásunkért, ha elég erőszakosak vagyunk), majd vissza Ophalahoz a levéllel. Így már felmehetünk az emeletekre is, ahol végképp kiderül mi is ez a hely (ha eddig nem volt nyilvánvaló J). Menjünk a Trade of Baldes-be, ahol ha nem fogadtuk fel Tomit az Igazság termében, itt további karaktereket tudunk felfogadni. Ezután beszéljünk Garxxal, aki ha harcos kasztúak vagyunk, akkor ad egy küldetést (ha más kasztú, akkor meggyőzés kell). A Cloaktowerben szintén kapunk egy küldetést, de csak varázslók kapják meg. A teljesítéséhez minden kerület laborjából össze kell szednünk a varázstárgyakat. A Nagy Fánál találkozunk egy druidával, akinek négy állatot kell kiszabadítani a Blacklake-i állatkertből. A kovácsnál (Shining Knights and Armor) a pincében beszéljünk a törpével a különböző komponensekről, így kapunk tőle egy könyvet, amiben le van írva, milyen varázstárgyhoz mi kell. Nézzünk szét a városban, szedjük össze a cuccokat, majd irány először a Peninsula kerület.

Peninsula kerület

Elsőként beszéljünk a katonákkal a rámpánál, majd menjünk fel (itt balra a házban intézzük el a rabokat). Öljük meg a fellázadt rabokat, és fáklyával gyújtsuk fel a letakart testeket (plague victim pyre). A város dél-keleti részében a főhadiszálláson beszéljünk Sedisszel a lázadásról. Tőle megtudjuk, hogy a börtön bejáratához a kulcs, az egyik szökött rab vezetőnél van. Délen nézzünk szét a vezető után a csatornában, és szerezzük meg a kulcsot. Ha megvan, akkor menjünk a börtönbe, ami a város nyugati felében középen van. A börtönben rögtön elég sok ajtóval találjuk szembe magunkat. A két szélsőbe szemközt menjünk be, és húzuk meg a karokat. Ezután induljunk tovább valamelyik ajtón, kivéve a jobb alsót, mert az csapdával van ellátva. Balra a keleti ajtó szintén csapdás, de a szobában találjuk a börtön raktárának kulcsát. A második szinten középen a teremben találunk egy kapcsolót, amit húzzunk meg, majd menjünk le még egy szintet. Az észak-nyugati sarokban található négy teremben küzdjünk meg a harcossal, míg fel nem adja, és kövessük az elmenekült fickót. A teremben el kell intéznünk a gazdatesteket, hogy előbújjanak belőlük az őket megszálló szörnyek. A végén csak egy marad, amit ténylegesen meg kell ölnünk, de vigyázzunk vele, mert elmeirányító varázslatokat használ. Ha megöltük, vegyük fel a lény agyát, és használjuk a visszatérés kövét, hogy visszakerüljünk az Igazság termébe. Itt beszéljünk Aribethel, akitől az agyért cserébe aranyat és gyógyítást kaphatunk. Ezután beszéljünk Bethanyval, és a sereg kapitányával is a Peninsula kerületben. Itt a keleti házsornál menjünk be az egyik házba, és le a pincébe, ahol beszéljünk a törpével, majd vegyük ki a cuccokat a ládából. A könyvet vigyük vissza Oleffnek az Igazság termébe. Ezután a városból irány a Beggar's Nest.

Koldusfészek

Megérkezvén informálnak minket, hogy a holtak feltámadtak sírjukból ebben a városrészben. Tehát nincs más dolgunk, mint végeznünk a járkáló holtakkal. Ennek lehet egy rövidebb és egy hosszabb, de harcokkal teli útja is (így több az xp). Aki pappal vagy paplovaggal van, annak egyszerű dolga lesz a Turn Undead nevű

képességgel. Először menjünk a fogadóba (Shining Serpent), hogy többet megtudjunk az itteni dolgokról. Beszéljünk Harbennel és Drakeel, akiktől újabb küldetéseket is kapunk az infókon túl. Menjünk a város észak-keleti sarkában lévő épületbe, és beszéljünk Hectorral, így tőle is kapunk egy küldetést, aminek idejére csatlakozik hozzánk. Ennek a küldetésnek teljesítése igen egyszerű, mert csak a kerület közepén található kordéhoz kell mennünk, és beszélni Aldoval. Krestalt szintén a város közepe táján találjuk az elbarikádozott ház emeletén, akivel újfent beszéljünk. Jemanie pedig a város déli részében egy U-alakú udvar közepén elbarikádozott házban található. Vele is beszéljünk erről a zombi invázióról, és ne feledjük elkérni tőle az Estate Ward Stone nevű tárgyat se. A északi kapunál megtaláljuk Marcus testét, és vegyük magunkhoz a tárgyait. Ezeket vigyük el a Temple of Helmbe, és beszéljünk a testvérével, akit győzzünk meg a testvére haláláról a bot megmutatásával. Ezután adjuk oda neki a könyvet és a botot is. A kriptába két úton tudunk lejutni, az egyik a kultisták háza (Strange House), ami a könnyebb, míg a másik a raktár (Warehouse), ami kicsit nehezebb útvonal, viszont ott találjuk

GAME INFO

Fejlesztő: Bioware

Kiadó: Infogrames

Megjelenés: 2001. Június 28

Kategória: RPG

Honlap: www.neverwinternights.com

az eltűnt őrt fogvatartva. A kultisták házának ajtaját kinyitva egy hang szól hozzánk, amire válaszoljunk a felső válasszal. Az épületben a kultisták vezetőjének szobájából a könyvespolcról vegyük el a könyvet, és induljunk tovább. A kriptában a bezárt ajtót a keleti teremben lévő karral tudjuk kinyitni. Itt vigyázzunk a csapdákra és a mérgező pókra a középső teremben. Innen menjünk ki a fenti ajtón a Nagy temetőbe, ahol jó pár

zombi próbál az utunkba állni. Fent találunk két épületet, amelyek közül az északiba menjünk be. Délen a középső ajtón bemenve a szarkofágot megbolygatva egy múmia jelenik meg. A folyósón balra menjünk körbe, és nézzünk be minden szobába, majd az észak-nyugati sarokban vegyük fel a kulcsot. A dél-keleten lévő szobák egyikében pedig megtaláljuk Torin holtestét, aki Jemanie testvére volt. Tegyük el a kulcsot és a gyűrűjét, amit majd vigyünk el Jemanienek. Északon a középső ajtón bemenve találkozunk Gulnannal, aki a baloldali emelvényen áll. Elsőként vele végezzünk, és az összes megidézett lény és zombi eltűnik. Miután meghalt vegyük fel a szívét, és a többi tárgyat. Beszéljünk a Shining Serpent fogadóban Harbennel, és Aribethel az Igazság termében. Irány a dokk kerület.

Dock kerület

Ebben a régióban, mint ahogy azt a kapitánytól is megtudjuk tolvajok és kalózok garázdálkodnak. Az első ránktámadó tolvajok egyikétől vegyük fel az iratot, és a különös pénzérmeket is, mert később mágikus tárgyakat vehetünk értük. Nyugaton menjünk a hajóhoz, és provokáljunk ki a kalózoknál a verekedést. Miután elintéztük őket, vegyük el az egyikük ruháját. Menjünk a bezárt házhoz észak-keletre (locked house). Az elülső ajtót kinyitva (ha tolvajok vagyunk mi, ha nem akkor a társunk) menjünk be és az emeleti szobából vegyük magunkhoz a kulcsot (ami a kalózok búvóhelyét nyitja) és az iratot. A hátsó bejáratnál csak cuccokhoz juthatunk. Menjünk a Seedly fogadó ajtajához, ám mielőtt benyitnánk, vegyük fel a kalózoktól szerzett vörös uniformist, így már be fognak engedni. Az aukció vezetőjénél a megszerzett pénzérmékért vehetünk különféle tárgyakat. Menjünk az északi folyosóra, ahol az ajtó előtt álló őrt vagy győzzük meg, vagy fizessük le (200 aranyért biztos átenged), vagy a leggyorsabb, de legnehezebb módon, öljük meg. Ezután menjünk le a kalózok búvóhelyére. A második szinten az egyik szobában megtaláljuk a fogvatartott Dara'neit, akit addig faggassunk a kalózok vezéréről, míg ide nem adja az amulettjét. Az öt őrző egyik kalóz hullájától vegyük el a papírokat. Ezután vissza a kikötőbe, és menjünk be a Silvers Sails kereskedőházba, amit igen furcsa lények szálltak meg. A pók utáni ajtót most már ki tudjuk nyitni a kapott nyakékkel.

A csatornában beszéljünk a csónak mellett álló fickóval, hogy elvigyen minket a rejtett csatornahálózathoz (a másik ajtó az egyik kripta bejárata). A folyosókon eljutunk Callikhoz, illetve az ő és Vegeal őreihez, akik éppen vitatkoznak. Rövid úton végezzünk velük, és az egyik hullától vegyük el az amulettet (ami a kikötőben lévő család amulettje, közel a legalsó dokkhoz), majd a megvilágított ládából a madártollat. Ezután térjünk vissza Aribethhez az Igazság termébe, és beszéljünk vele (valamint az amulettet a Masterson családnak vigyük el). Irány a Blacklake kerület.

Blacklake kerület

Megérkezvén beszéljünk Cendrannal (egy Loxar nevű barbárt kell neki megölnünk), és a romos tornyot elérve menjünk be. Öljük meg először a kutyáját, majd jöjjünk ki, pihenjünk, majd vissza. Miután megöltük, vigyük a koponyáját Cendrannak. Ezután menjünk keresztül a kerületen, és tovább a kapun Blacklake felé. A másik kapuban álló őrrel beszéljünk, és győzzük meg, hogy segíteni akarunk, mire ad egy küldetést. Végre megérkezve a Blacklake kerületbe menjünk a dél-keleti részbe, és beszéljünk Formosaval a kör alakú tér közepén. Ezután menjünk a varázsló lakhelyéhez északra, ahol a kapu előtt egy őr áll. Jussunk keresztül rajt (meggyőzés, lefizetés, öljük meg, erőfitogtatás), majd be az épületbe. Bent beszéljünk Gromminnal, és vagy győzzük meg, hogy a gazdája barátja vagyunk, vagy intézzük el, és tovább a balra lévő ajtón. Délen megtaláljuk a cellákat, ahol a ládából kivéve a kulcsot, szabadítsuk ki az őrt. A második szintre leérve középen a kis szobában, ahol a padlón vörös rúna van, a ládából vegyük ki az ezüst tárgyat. A rácsot megnézve megjelenik Meldanen, aki elég sok mindent felajánl, hogy hagyjuk futni, a döntés rajtunk áll. Szedjük össze a cuccokat a hulláját után, ha megöltük és szabadítsuk ki a dríádot. Beszélve vele megkapjuk a gyógyír utolsó komponensét, egy tincset a hajából. A fogat és a kulcsot vigyük vissza Formosanak. Menjünk a Board Lade Bare fogadóba (a város közepén) és beszéljünk Thurinnal az eltűnt őr miatt (Samuel). Ezután adjuk oda az utolsó komponenst Aribethnek az Igazság termében, mire megkérdezi, készek vagyunk-e a távozásra. Ha van még befejezetlen küldetésünk, akkor most még ne menjünk vele, majd csak később. Ám ha nincs más dolgunk elteleportál a ceremónia színhelyére, ahol beszéljünk mindenkivel, kivéve a papokat, mire elkezdik a gyógyító ceremóniát. Végül kiderül, hogy ki az áruló, a mindig is arrogáns Desther. A támadás után beszéljünk Nasherrel és Aribethel, majd lépjünk a teleportba.

Helm's Hold

A kapunál megjelenő Strange Visage-el beszéljünk, majd tovább a kapun. Az épület előtt néhány csontváz és zombi mágus támad ránk, ahol ismét jó szolgálatot tehet a Turn Undead. Ha legyőztük őket, ne a főajtón, hanem az oldalajtón menjünk be az épületbe. Az észak-keleti sarokban lévő teremben, ahol a démon be van börtönözve a körbe, a kis szobából a polcról vegyük magunkhoz a Black Grimore-t. Beszéljünk a démonnal, majd az oltárra kattintva válasszuk a rituálé befejezését. Ezután újra beszélve a démonnal, jutalmul a kiszabadításáért, egy csomó dolog közül választhatunk (arany, xp, varázstárgy stb.). Ezután tovább nyugat felé a folyosón, és észak felé, ha Desther-hez akarunk menni, vagy délen le a lépcsőn, ha a börtönbe, ahol egy kisfiúnál vásárolhatunk mágikus tárgyakat. A farm háznál ha balra elmegyünk a fák között, a barlangból ide jutunk. Tehát folytassuk utunkat az északi termeknél tovább, majd fel a lépcsőn. Itt beszéljünk Fenthickkel, majd ismét fel egy szintet, ahol a nagy teremben találkozunk Destherrel. Elsőként a csontvázakat intézzük el, akik a varázslatot készítik elő, majd csak azután intézzük el Desthert. Miután feladta a harcot, nézzünk szét a környező termekben, majd küldjük vissza Desthert, hogy elítélhessék.

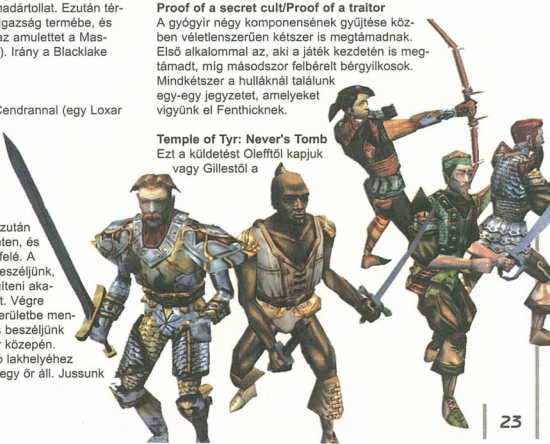
További küldetések:

Proof of a secret cult/Proof of a traitor

A gyógyír négy komponensének gyűjtése közben véletlenszerűen kétszer is megtámadnak. Első alkalommal az, aki a játék kezdetén is megtámadt, míg másodszor felbérelt bérgyilkosok. Mindkétszer a hulláknál találunk egy-egy jegyzetet, amelyeket vigyünk el Fenthicknek.

Temple of Tyr: Never's Tomb

Ezt a küldetést Olefftől kapjuk vagy Gillestől a



Moonstone Maskban. Newerwinter négy alapítójának varázstárgyait kell visszaszereznünk. Az első egyszerű, a Peninsula kerületben a keleti házsor közepén található házba menjünk be, és a pincében beszéljünk Brileyval. Ezután a ládából vegyük ki a három tárgyat, illetve a könyvet, ahol a többi sír helye van leírva. A következő sír a sorban a Beggar's Nest kerületben lévő Nagy temetőben van észak-nyugaton. Használjuk a Ceremonial Shield-et, hogy bejussunk. A sírt egy múmia őrzi. A következő a dokkoknál található, a csatornahálózatnál. Ide a Silver Sails társaság épületéből tudunk lejutni. Itt használjuk a kardot a bejutáshoz. Az utolsó a Blacklake kerületben található nyugatra, alig hogy beléptünk a kerületbe. Az épületben meg kell vizsgálnunk a könyvespolcot, hogy felfedezzük a mögötte lévő járatot. A kezdeti teremben zombik és csontvázak vannak, ahol tegyük a ládába ceremonial arrowt. Na ezután egy elég nehéz csata jön a kardok ellen. Meneküljünk el elölük a koporsó mögé, és mikor követnek gyorsan rámoljuk ki a ládát, majd távozzunk. Ezután vigyük vissza a Rusted Armort Oleffhez.

Moonstone Mask: Art Thief
Ezt a küldetést a Moonstone Mask-ban kapjuk Ophalatól, ha sikerült meggyőznünk. Három tárgyat kell neki visszaszereznünk. Az elsőt a dokkoknál találjuk meg az Android házban. A másodikat, a festményt a Blacklake kerületben találjuk a Rumbottom házban. Itt már nagyobb ellenállásra számítsunk. A harmadik tárgyat ugyanitt a Blacklake kerületben a Hodge házban találjuk meg. Csak óvatosan haladjunk, mert a ház teli van csapdákkal. Ha mindhárom tárgy megvan, vigyük vissza Ophalanak. De arra ügyeljünk, hogy egyik ház tulajdonosát se öljük meg, mert akkor nem fogadja el a tárgyakat.

The Gauntlet Arena
Ezt a küldetést a fogadóban kapjuk, és négy csatában kell győznünk. Adjuk oda a Gauntlet iratot a csaposnak (amit a City Core-ban vettünk magunkhoz), hogy beengedjen minket a hátsó szobába. Menjünk az arénába, és beszéljünk Kellisai-val, a játékvezetővel, és kérdezzük meg a szabályokat. Mikor úgy gondoljuk készen állunk, beszéljünk vele, hogy jöhet az első menet.

Hrusk:
Hrusk még viszonylag könnyű. Egy tüzes baltája van, de semmi egyéb extra. Mint minden harcosnál, itt is először a társait intézzük el.

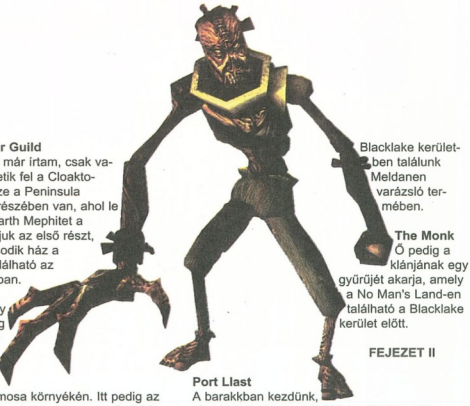
Fashi:
Ő egy szerzetes (monk), akinek sebzésellenállása van a vágó-, szúrófegyverekkel szemben, úgyhogy használjunk valami zúzófegyvert, mint bunkó, vagy kalapács, illetve varázslatot, ha van.

Agar:
Agar a legnehezebb ellenfél mind közül. Maradjunk távol tőle, és hagyjuk, hogy a társunk, famulusunk, állat kísérönk intézze a közeli munkát, míg mi távolról avatkozzunk be, így sikerülhet legyőznünk.

Claudus:
Claudus könnyű ellenfél, csak éppen lefizette a játékvezetőt, hogy ne varázsoljon rá dispel magicet. Ezért beszéljünk a játékvezetővel ez ügyben.

The Great Tree: Animal Rescue
Ezt a küldetést ugyebár a City Coreban kapjuk a nagy fánál álló druidától. Ezután a Blacklake kerületbe érkezve északon megtaláljuk az állatkertet. Az ajtóban fizetnünk kell egy aranyat, hogy beengedjenek. Néhány őr és egy lény legyőzése után az észak-nyugati ajtón kimenve a fánál használjuk a kapott tekercset (kattintsunk rá a fára), hogy megnyíljon a portál. Ezután visszamenve az állatkertbe a középső teremben a karral nyissuk ki a ketreceket. Csak oda kell mennünk az állatokhoz, és „beszélnünk" velük, hogy szabadok. Menjünk a druidához a jutalomért.

Join the Cloaktower Guild
Ezt a küldetést, mint már írtam, csak varázsló kasztúak vehetik fel a Cloaktowerben. Az első része a Peninsula kerület észak-keleti részében van, ahol le kell győznünk egy Earth Mephitet a házban. Így megkapjuk az első részt, a Bit of Clayt. A második ház a Beggar's Nestben található az észak-nyugati sarokban. Itt egy Fire Mephitet kell legyőznünk, hogy megkapjuk a Kindling Woodot. A harmadik torony a Blacklake kerületben található ugyancsak észak-nyugaton Formosa környékén. Itt pedig az Air Mephit leküzdése után kapjuk meg a Puff of Fogot. A negyedik házat a dokkoknál találjuk a keleti központi területen. Itt a Water Mephit őrzi a Flask of Watert. Miután megszereztük vigyük mind a négy tárgyat vissza a City Coreban lévő Cloaktowerba Eltooranak. Ezután meg kell küzdenünk vele, mint Minogonnal. A teremben négy botot találunk, amelyeket a következő sorrendben használjunk rajta: Föld, Víz, Tűz, Víz. Így önmagát elpusztítja a lény, és kapunk egy jó kis köpenyt.



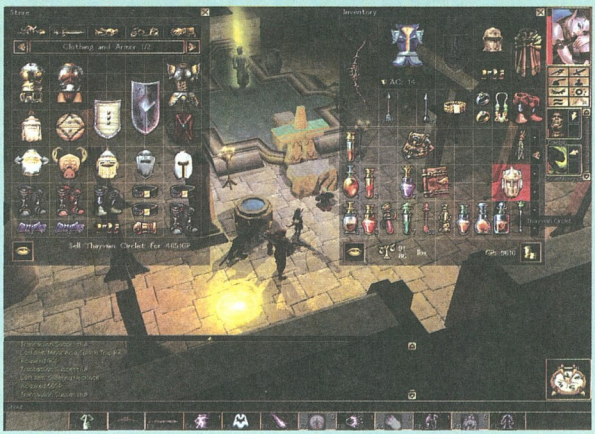
Blacklake kerületben találunk Meldanen varázsló termében.

The Monk
Ő pedig a klánjának egy gyűrűjét akarja, amely a No Man's Land-en található a Blacklake kerület előtt.

FEJEZET II

Port Llast
A barakkban kezdünk, ahol kimenve a szobából beszéljünk ismét Aribethel. Itt ismét felfogadhatunk embereket társunknak. Aribethet maghallgatva különös álmairól beszéljünk Aarinnal is. A legjobb egyébként, ha ugyanazt az embert fogadjuk fel, akivel az előző városban másztunk együtt. Ha beszélünk Kendrickel a barakkban, akkor ő is ad egy küldetést, ahol néhány szökött fegyenc fülét kell megszereznünk. Menjünk ki a városba, és rögtön egy fiatal fiú jön hozzánk, hogy az anyját elrabolták. Vagy elvállaljuk a megkeresését, vagy nem. Ezután menjünk az Alliance Arms fogadóba, ahol újabb küldetések várnak ránk, ha beszélünk az emberekkel. De egyébként az egész városban elég sok küldetést kaphatunk,

Mercenary Quests
Ezeket a küldetéseket a City Core fogadójában kapjuk a felfogadható emberektől.



The Barbarian
Daelan egy brosst keres, amit a dokkoknál találunk meg, az egyik ládában a Bloodsailor hajónál. Ő a harcos, és ha odaadjuk neki, kapunk tőle egy amulettet, ami az erőt növeli.

The Rogue
Ő néhány hivatalos iratot akar tőlünk, amivel hazatérhet. Ezt a Beggar's Nestben találjuk a Wagon Repair Shop-ban. Amit természetesen vigyük el neki a jutalomért.

The Bard
Ő a celestial elexirt akarja, amit a Peninsula kerületben lévő börtönből nyíló Tanglebrook birtokon található a hátsó szobában.

The Sorcerer
Ő a kenyér receptjét szeretné, amit szintén a Beggar's Nestben találunk a konyhában a szakács testét átkutatva.

The Cleric
Ő a Moonbow nevű kelyhet akarja, amit a amelyekről a későbbiekben lesz szó. Induljunk meg észak felé, a barlangokhoz. Ha elvállaltuk a fiatal fiú küldetését, akkor beszéljünk a háznál álló Gerrollal. Észak-nyugaton a barlangoknak két bejárata is, mindegy melyiken megyünk be, ugyanoda vezet. A goblinok barlangjainak közepén találjuk meg a vezetőjüket, és miután megöltük, kutassuk át a trónusát. Az ork király keleten középtájon találjuk meg egy elég nagy kerülővel. Az ő trónusát is kutassuk át, míg a kapu mögött egy ogre őriz három ládát. Menjünk le egy szintet a déli lépcsőnél, és rögtön az első ajtónál megtaláljuk a Bugbearek főnökét is. Kutassuk át az ő trónusát is, és keressük meg a tömlöcöket, ahol Gerrol feleség találjuk, Feaht. A harmadik szintre lemenve megtaláljuk Ganint, és Dergiabot, akiket ha elintéztünk, szedjük össze Dergiab fejét, és Ganon kéziratát, majd menjünk bele a portálba, hogy visszakerüljünk a felszínre. Beszéljünk a viskónál Gerrollal, adjuk oda neki a fejet, és említsük meg a feleségét. Ezután mutassuk meg Aribethnek a talált kéziratot. A fogadóban beszéljünk Solomonnal, majd később az egyik kereszteződésnél a kovácstól

nem messze ismét. Ekkor ha elhagyjuk a várost, meg fog támadni, és miután elintéztük a nála talált iratot ismét mutassuk meg Aribethnek. Ezután irány a Newerwinter erdő, ahová a keleti úton keresztül tudunk eljutni.

Neverwinter Erdő

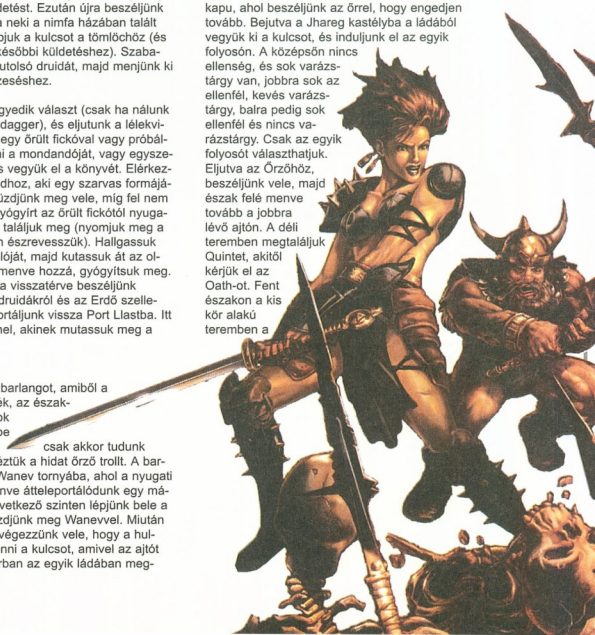
Beszéljünk az archeológusokkal a barakkukban, hogy mi történt, így kapunk három küldetést. Egy könyvet kell megszereznünk, Revat anyját kell kiszabadítanunk, amihez kapunk egy gyűrűt, valamint a Troll főnök fejét kell elhozni. Ezután ahol északon találunk egy fatörzset, amin van egy ajtó. Ez a nimfa háza, ahová menjünk be. Délen megtaláljuk a nagyobb teremben a második elfogott druidát, akit szabadítsunk ki. Ezután az északi teremben találkozunk a nimfával, amit ne öljünk meg, hanem faggassuk ki, mit tud az erdőben folyó dolgokról. A ládából vegyük ki a tört, és a tükröt. Vissza az erdőbe, és irány kelet, az erdő mélye. A déli barlangban nincs semmi egy nagy medvén kívül (sok xp), ezért menjünk a keleti vízesés mögötti barlangba. A könyvet (Tome of Resonance) vegyük magunkhoz a

menjünk a troll és ogre barlangba, mert egy csomó xp-t és varázstárgyat szerezhetünk. Az első szinten megtaláljuk délen Janist, Revat anyját, akit szabadítsunk ki. A második szinten a nyugat felé nyíló ajtónál megtaláljuk a Troll főnököt, akinek tegyük el a fejét. További két szintet lefelé menve eljutunk a Creatorok romjaihoz. Itt az első őrző gólem egy gyűrűt akar, hogy továbbengedjen, amit délen a ládában megtalálunk (legyen rajtunk a gyűrű). De meg is ölhetjük, és elvesszük tőle a kulcsot. A második szinten a gólem viszont egy jelszót akar, amit szintén megtalálunk az egyik erős csapdával ellátott ládában. A harmadik szinten viszont már azonnal megtámad a gólem, ami ellen a min. +1-es kalapács jó szolgálatot tehet. Folytassuk utunkat, míg meg nem találjuk a könyvet, ami a küldetéshez kell. Az itteni kulcsot a lenti termek egyikében találjuk meg egy tolvaj hullájánál. Visszatérve a felszínre vigyük el a cuccokat az archeológusoknak. Ezután irány keleten a Neverwinter erdő. Beszéljünk a táborban Aawillel, hogy mi történik errefelé, majd induljunk meg kelet felé be az erdőbe. Itt már az állatok is ránktámadnak, amelyek közül csak a vaddisznó veszélyes. Délen keressük meg a barlang bejáratát, és menjünk be. A dél-keleti sarokban miután legyőztük a pókkirálynőt, a barlangban szabadítsuk ki a fiút a hálóból (a földön van középen, ugyanolyan mint a többi háló). Vissza az erdőbe, középen lévő könyvtárból a fénylő könyvespolcról. A ház dél-nyugati sarkában megtaláljuk a börtönt, ahol az utolsó druidát tartják fogva. Innen keletre a nagy teremben beszéljünk Setaraval, és kérdezzük az itteni dolgokról, amíg meg nem kapjuk a küldetést. Ezután újra beszéljünk vele, és adjuk oda neki a nimfa házában talált tükröt, így megkapjuk a kulcsot a tömlöchöz (és egy ékkövet egy későbbi küldetéshez). Szabadítsuk ki tehát az utolsó druidát, majd menjünk ki a házból a déli vízeséshez.

Itt válasszuk a negyedik választ (csak ha nálunk van a ceremonial dagger), és eljutunk a lélekvilágba. Találkozva egy őrült fickóval vagy próbáljuk meg kihámozni a mondandóját, vagy egyszerűen öljük meg, és vegyük el a könyvét. Elérkezve a Spirit of Woodhoz, aki egy szarvas formájában jelent meg, küzdjünk meg vele, míg fel nem adja a harcot. A gyógyírt az őrült fickótól nyugatra a kövek között találjuk meg (nyomjuk meg a TAB-ot, így jobban észrevesszük). Hallgassuk meg a mondanivalóját, majd kutassuk át az oltárokat, és visszamenve hozzá, gyógyítsuk meg. A druidák táborába visszatérve beszéljünk Aawillel az eltűnt druidákról és az Erdő szelleméről, majd teleportáljunk vissza Port Llastba. Itt beszéljünk Aribethel, akinek mutassuk meg a törpe könyvét.

Charwood

Itt találunk három barlangot, amiből a nyugatiban medvék, az északiban pedig farkasok tanyáznak. A délibe csak akkor tudunk bemenni, ha elintéztük a hidat őrző trollt. A barlangból bejutunk Wanev tornyába, ahol a nyugati fénylő ajtón bemenve átteleportálódunk egy másik szobába. A következő szinten lépjünk bele a portálba, majd küzdjünk meg Wanevvel. Miután feladja, mi mégis végezzünk vele, hogy a hullájától el tudjuk venni a kulcsot, amivel az ajtót nyitjuk. Az alagsorban az egyik ládában megtaláljuk a második drágakövet. Vissza a felszínre, és tovább kelet felé. A farmnál beszéljünk Peter O'Deelel a farkasok ügyében. Ezután délen bemenve a barlangba intézzük el Ezüsthátút, a beszélő farkast, és a fejét vigyük el Peternek. A barlang környékén találunk egy csoportosulást, akiket intézünk el, és átkutatva az egyik testet, tegyük el Neva levelét. Ezt majd vigyük el Aribethnek. Az észak-nyugati sarokban találunk egy fatörzset, ahol Stirge, a gyerekgyilkos található. Rövid úton intézzük el, ha megvan a küldetés (Bounty), és tegyük el a fülét. Van egy másik farm az észak-keleti sarokban, ahol beszéljünk a ház előtt álló Ingoval, és érdeklődjünk a fia felől. Bent a házban nyissuk ki a szoba ajtaját, ahol Eriket találjuk. Beszéljünk vele erről az egészről, majd menjünk az O'Deel házba, és beszélve Constance-al, adjunk neki 1000 aranyat a brosért (ha jószívűek vagyunk). Ezután a brosst vigyük vissza Eriknek. Induljunk tovább keletre. Az erdőben keleten találunk egy oszlopot, amit megvizsgálva kérdéseket tesz fel (előtte vegyük el a könyvet a hullától). Válasszuk a következőket: Nether rúna, shall, és rule. Belépve a megjelenő portálba, menjünk be az épületbe. Amint megérkezünk egy rakás csontváz támad ránk, így csak akkor menjünk ide, ha úgy érezzük le tudjuk őket győzni. Keleten és nyugaton lévő kapcsolókkal tudjuk kinyitni a rácsokat, és a szarkofág mögött intézzük el a csontvázakat. Ezután egy igen kemény harc jön egy múmia ellen, ami csomó mindenre immúnis. A szarkofágot kifosztva vissza a felszínre, és folytassuk utunkat keletnek. Megérkezve végre Charwoodba első benyomásra nem túl bizalomgerjesztő hely (biztos nem ide jövök nyaralni J). A kapunál rögtön belefutunk Quintbe, aki egy kicsit be van pánikolva az itteni helyzettől. Beszéljünk Mobley polgármesterrel a házában, hogy mi folyik errefelé. Ezután menjünk az ivóba, ahol csak egy különös férfit találunk. Szóba elegyedve vele, kiderül, hogy köze van a kultistákhoz. Miután megtámadott, és elintéztük, vegyük el tőle a könyvet, amit majd adjunk oda Aribethnek. Ezután vagy mehetünk Luskanba, vagy megmentjük Charwoodot. A választás rajtunk áll. Inkább mentsük meg először Charwoodot, a sok xp miatt. Tehát akkor irány Charwoodban a keleti kapu, ahol beszéljünk az őrrel, hogy engedjen tovább. Bejutva a Jhareg kastélyba a ládából vegyük ki a kulcsot, és induljunk el az egyik folyosón. A középsőn nincs ellenség, és sok varázstárgy van, jobbra sok az ellenfél, kevés varázstárgy, balra pedig sok ellenfél és nincs varázstárgy. Csak az egyik folyosót választhatjuk. Eljutva az Őrzőhöz, beszéljünk vele, majd észak felé menve tovább a jobbra lévő ajtón. A déli teremben megtaláljuk Quintet, akitől kérjük el az Oath-ot. Fent északon a kis kör alakú teremben a



ládából pedig vegyük ki a kulcsot. Vigyük vissza a fogadalmát az Őrzőnek, és menjünk Karlat tornyába a balra lévő ajtón. Ugyancsak a déli szobában találjuk meg Karlatot, akitől szintén kérjük el az esküjét. A nyugati szobasor legfelső raktárában a kulcsot vegyük ki a ládából, valamint a legalsó szobából a könyvespolcról az ironwoodot. A keleti sornál a könyvárban olvassuk el a nagy könyvet (kattintsunk a kandelábere). Ezután beszéljünk ismét az Őrzővel, mire ítéletet kell hirdetnünk a két fél között. Ha elolvastuk a könyveket, akkor kiderül, hogy Quint az ártatlan (első kérdésnél második válasz, másodiknál is válasszuk Karlatot). Elhagyva az épületet, Mobley szelleme üdvözöl minket, és köszöni, hogy megmentettük őket. Jutalmul hátrahagy egy ládát. Visszatérve Aribethhez, menjünk Luskanba. Ám ha van olyan küldetésünk, amit nem fejeztünk be, akkor azt előtte fejezzük be, mert nem lehet már visszajönni. A küldetések megoldását lásd alább.

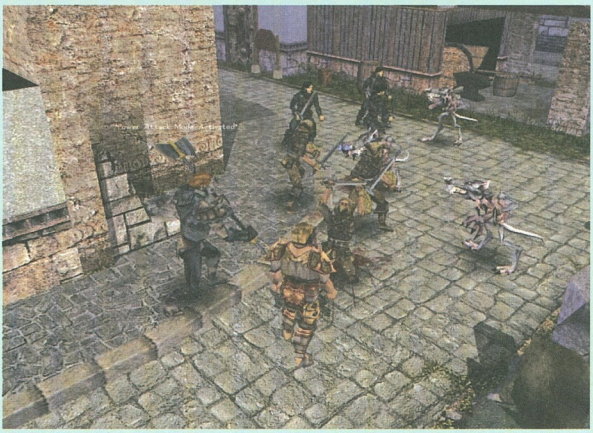
Luskan

Induljunk el az északi úton a Green Griffon fogadó felé. Ezen a területen délen van egy barlang, ahol a Farkasembert találjuk, ha előtte megmentettük a másik hármat (lásd lejjebb a küldetéseket). Innen északra pedig a mauzóleum van, ahol a harmadik követ találjuk az ékköves küldetéshez. Ahhoz, hogy bejussunk beszélnünk kell a temetőcsősszel, és 200 aranyért megvenni tőle a kulcsot (vagy ahogy akarjuk). Valamint az utolsó elmenekült bünöző is itt található (lásd a küldetéseknél).

A fogadóban beszélhetünk emberekkel, ám bővebb információt mindegyik csak pénzért ad. Induljunk tehát Luskanba, északra az úton. Beszéljünk a kapunál álló középső őrrel, hogy beengedjen minket. Megérkezve a városba azonnal egy támadás szemtanúi leszünk, ahogy furcsa tolvaj-vérpatkány lények támadnak meg egy ficót. Beszéljünk vele a támadás után, hogy mi folyik a városban, majd menjünk délre a Cutlassba. Itt beszéljünk Londaval és Elynwydel, hogy újabb küldetéseket kapjunk. A Tyr templomban nyugaton beszéljünk Aarinnal, mier kiderül, hogy Aribeth eltünt. Ezután menjünk a Wink and Tinkle-be, és beszéljünk Belaval az itteni helyzetről, majd az emeleten az egyik szobában Oreth-el. Addig faggassuk, amíg ide nem adja mindkét kulcsot a két kapitány bázisához. Az észak-keleti sarokban megtaláljuk a csatornalejárót, ahová menjünk le. Támadjuk meg Baramot, mire ő eltünik, így nyissuk ki a kaput, és menjünk fel egy szintet. Balra a folyosó végén szabadítsuk ki Nannyt a pókhálóból (ha felvettük a megfelelő küldetést). Nyugaton az Altar of Bone-nál verjük szét a két sírkövet, hogy eltünjön az oltár. Ekkor visszamenve a portálhoz, az egyik nekromanta megtámad néhány zombi társaságában. He elintéztük, menjünk a másik oldalra, ahol egy csomó csontváz van. Várjuk meg míg megtámadnak, és megjelenik egy erős múmia. Miután őt legyőztük a portálnál lévő másik nekromanta is megtámad. A hullájától vegyük el a kulcsot és a könyvet. Induljunk tovább az északi ajtón. A következő szinten északon egy ládában megtaláljuk a hídon lévő rácsot nyitó kulcsot. Majd eljutva az észak-nyugati sarokba, meg kell küzdenünk Barammal. A hullájától vegyük el a cuccokat, de a legfontosabb a feje. A középső ládából vegyük ki a pecsétet (seal), és térjünk vissza a Tyr templomba. Beszéljünk Aarinnal, aki a pecsét segítségével elkészíti nekünk a megfelelő iratot, hogy el tudjunk menni az északon lévő toronyba. A fejet mutassuk meg Kurthnak, akit a dél-nyugati sarokban lévő leomlott falnál bemenve érünk el a dokkoknál (egyébként ezt fordítva is megtehetjük, hogy először Kurthot öljük meg, és az ő fejét mutatjuk meg Baramnak). A Nannytól kapott mackót mutassuk meg Londanak a Cutlass fogadóban. Sajnos a gyerekeket már megölték, és nem tehettünk ellene semmit. Ha nincs már más dolgunk, menjünk az északi kapuhoz, és mutassuk meg a papírt, hogy továbbengedjen.

Host Tower

A kapunál álló Islundnak adjuk oda a papírt, hogy beengedjen. Odabent a keleten lévő szobában a ládából vegyük ki a kulcsot, majd irány a dél-keletei terem, ahol találunk egy oszlopot. Érintsük meg, hogy megnyíljon a második szintre nyíló portál. Ott a keleti felső teremben intézzük el a varázslót, szedjük össze a cuccokat, és a ládákból vegyük ki a rúnaköveket. Átkutatva a többi termet is, még találhatunk egy követ. Használjuk az oszlopot a következő szintre jutáshoz. A negyedik szinten vegyük magunkhoz a két gólem botot, és helyezzük mindkettőt az észak-keleti sarokban található teremben a kőtömbbe. Ekkor megjelenik egy lény, ami széttöri nekünk az ajtót, és az oldalunkon harcol. Számítsunk rá, hogy eddigi legnehezebb harcunk lesz. Rimardo Domine-vel és jó pár varázsló tanonccal, elementállal, valamint egy gólemmel kell megküzdenünk egyszerre. Elsőként az elementált üssük, mert addig nem lehet sebezni a varázslót. Miután eléggé leütöttük feladja a harcot, és faggassuk ki a történtekről. Ezután hagyjuk futni, vagy öljük meg, a választás rajtunk áll. A könyvtárból ne feledjük kivenni a ládából a 7. szintre szóló rúnakövet. Az ötödik szinten az észak-nyugati kör alakú teremben találjuk a 8. szintre való rúnakövet (néhányból többet is találhatunk más szinteken). Az észak-keleti teremben beszéljünk a nővel, majd zúzzuk szét a tűztartót, hogy kiszabadítsuk. A hatodik szinten találjuk az egyik ládában a pinnacle rúnakövet. A hetedik szinten rabokat tudunk kiszabadítani a tömlöcökből. A kilencedik szinten, ahová a pinnacle portál megnyitásával jutunk, beszéljünk Arklemmel, majd zúzzuk szét mind a négy tűztartót a rácsok mögött. Mindegyik szétzúzása után egy-egy erősebb lény jelenik meg. Miután kiszabadítottuk Arklemet, és beszéltünk vele, ő kinyitja nekünk az ajtót. Lépjünk be a portálba. A lépcsőn lemenve Maugrim laborjába jutunk, amit egy gólem őriz. A ládából vegyük ki a könyvet, majd vissza a kapuhoz. Végig kell néznünk a kapu mögött folyó történéseket, ahogy Aribeth árulóvá válik, majd a gyíklények ránktámadnak. Miután végeztünk velük, térjünk vissza Tyr templomába és beszéljünk Aarinnal, hogy mi történt.



További küldetések:

Solomon:

Miután megérkeztünk a városba a fogadóban (vagy máshol) találkozunk Solomonnal, aki ad nekünk egy gyűrűt hálája jeléül, hogy megmentettük a családját a másik városban. Őrizzük meg a gyűrűt, és folytassuk kalandozásainkat. Hamarosan ismét találkozunk vele valahol a városban, és figyelmeztet, hogy hagyjuk abba a klán tetteinek megzavarását. Ismét eltünik, és a város elhagyása után találkozunk vele az úton néhány őr kíséretében. Miután elintéztük, a hullájától vegyük el a fontos jegyzetet, és vigyük el Aribethnek (ám ha nem visszük el, két másik küldetést szerezhetünk).

Poor Neva

Miután megöltük Solomont, és mielőtt elvittük volna a jegyzetet Aribethnek egy nővel találkozhatunk a városban, aki felajánl egy küldetést. Elmeséli mi történt testvérével Nevaval. Ezután ha Charwood felé vesszük az irányt néhány fickó megtámad minket a farmok környékén, akiket intézzünk el, és tegyük el a levelet.

Vardoc's Hunt

Miután megszerezték Neva levelét, vigyük el oda, ahol a nővel találkoztunk, és most egy férfi vár ránk. Beszél nekünk Vardocról, és hogy támadták meg. Mivel ő nem találja, nekünk kell megkeresni. Ne keresgéljük, mert ő maga fog megjelenni véletlenszerűen, mielőtt befejeznénk a küldetéseinket. Intézzük el, és vigyük el a három jegyzetet Aribethnek.

The Bounty Hunter:

Ezt a küldetést Kendrick barakkjában kapjuk magától Kendricktől. Öt fegyenc megszökött, akiket el kell kapnunk, és elhozni a fülüket Kendricknek. Zort megtaláljuk a Green Griffin fogadó egyik zárt szobájában a városról északra. Mielőtt elvesztené a harcot (és az életét), beszélni kezd velünk, és elmondja szerinte merre vannak a többiek. Ám ezután mégis megtámad. A fülét ne felejtsük el eltenni. Wyvern a druidák táborától észak-nyugatra található, és megpróbál elcsalogatni minket, hogy aztán két megidézett állatával megtámadjon. Ő is feladja a harcot, mielőtt meghalna, és elmondja nekünk a történetet,

ha életben hagyjuk (ilyenkor a levágott fülét ideadja nekünk). Delilah a második szinten található Jax barakkjában a keleti úton. Ő semmivel nem próbálkozik, így egyszerűen intézzük el. A negyediket a farmoknál találjuk meg a déli úton az észak-nyugati sarokban. Egy fatörzsben van elbújva. Felajánlja, hogy játszunk vele egy játékot, és ha nyerünk nekünk adja a fülét. Mindegy miként, de szerezzük meg a fülét, amúgy nem nagy kár a gyerekgyilkosért. Mivel négy már megvan az ötből, menjünk vissza Kendrickhez, és jelentsük ezt neki. Ám kiderül, hogy a lányát elrabolta az utolsó szökött fegyenc, és ideadja

nekünk az öreg bánya kulcsát (az északi útnál van). Megtalálva, ha sikerült meggyőznünk, elmondja mi is történt, és arról is meggyőzhetjük, hogy adja ide az összes vagyonát, a fülét, és a kulcsot a tömlöchöz. Szabadítsuk ki a lányt, és térjünk vissza Kendrickhez.

The Serpant's Gems:
Ezt a fogadóban lévő egyik nőtől kapjuk, aki elmondja a történetét, és hogy szüksége van három ékkőre, hogy láthassa a lányát. Az első ékkövet Wanev tornyában találjuk, ahová két úton tudunk eljutni. Vagy a nő ad nekünk egy kulcsot, és Wanev házában le tudunk menni, vagy a déli útnál megölve a hidat őrző trollt, bemegyünk a barlangba. Ha lementünk Wanev házába, szerezzük meg az összetevőket (két csontváz-ujj, beetle belly, és slag tongue). Ha megvan vigyük a konyhába, tegyük a tűzbe, és elteleportálódunk egy terembe, ahol ládák vannak. Megtaláljuk Wanev feljegyzését, és a ward stonet (ennek köszönhetően nem támadnak meg a szörnyek wanev tornyában). Az ékkövet a hátsó szobában találjuk meg, miután legyőztük Wanevet. A második ékkövet Setaratól kapjuk a Neverwinter erdőben, ha odaadjuk neki a nimfától kapott tükröt. A harmadik ékkövet Zamithra őrzi, aki megtalálunk a Green Griffin fogadóban. Ha férfi a karakterünk, akkor beszélhetünk vele négyszemközt a szobájában az ékkőről, hogy adja nekünk. Vigyük vissza a három követ a nőnek.

The Werewolf hunter:
Elsőként a fogadóban hallunk erről a küldetésről, de a szentélynél kapjuk meg. Négy ezüst nyakláncot kapunk, amiket ne adjunk el, mert szükségünk lesz rájuk a vérfarkasok meggyógyítására. Első dolgunk, hogy megtaláljuk a három fiút, akik meg vannak fertőzve likantrópiával. Az első fiút rögtön a városban meg is találjuk. Urth a házában van elbújva, és nehéz észrevenni. A második fiú a keleti út dél-keleti sarkában található a déli út bejáratától nem messze.

A harmadikat megtaláljuk a déli útnál az északi barlangban. Miután mindhárom fiút meggyógyítottuk (használjuk rajtuk a nyakláncokat), meg kell találnunk azt a vérfarkast, aki ezt művelte velük. Őt a Green Griffin fogadó területén találjuk meg a barlangban dél-keleten. Miután őt is meggyógyítottuk, kiderül, ne ő volt a „főnök", ám a fickótól anti-vérfarkas cuccokat szerezhetünk. Ezután menjünk Alhelor házába, és intézzük el az utolsó vérfarkast, madj térjünk vissza a templomba a hírekkel.

Five Tome of Imaskar:
Ezt a városban szerezhetjük a portálnál lévő nőtől a keleti útnál. Öt legendás könyvet kell neki megszereznünk. A Tome of Fire-t és Tome of Death-t a Charwood kastályban találjuk, egyet-egyet mindkét toronyban. A Tome of Resonance-t a boszorkány házában találjuk a Neverwinter erdőben. A negyediket pedig Wanev tornyában találjuk meg, ahová a hidat őrző troll elintézése után a barlangon keresztül jutunk el. Az utolsó, a Tome of Life a Green Griffin fogadó területén található az észak-keleti sarokban lévő temetőben. A temetőcsősztől szerezzük meg a mauzóleum kulcsát és kutassuk át. A könyveket adjuk oda a nőnek (nem muszáj egyszerre elvinni neki).

Gerrol's Wife:
Mikor kilépünk érkezésünk után a barakkból, egy fiú kér tőlünk segítséget. Menjünk északra és beszéljünk az apjával, Gerrollal. Az elfogott feleségét az északon lévő barlang második szintjén találjuk a tömlöcöknél. Szabadítsuk ki, majd beszéljünk Gerrollal.

Dergiab's head:
Ezt az előző küldetéssel együtt kapjuk, és ugyanabban a barlangban, ahol a feleség volt, a harmadik szinten találjuk Dergiabot. Miután legyőztük, a fejét vigyük el Gerrolnak.

The Simpletons Mother:
Revat ad nekünk egy gyűrűt az archeológusok barakkjában, amivel az itteni barlangrendszerben mágikusan foglyul ejtett anyját tudjuk kiszabadítani. Ha sikerült, térjünk vissza Revathoz.

A Troll Head Trophy:
Szintén az archeológusok barakkjában kapjuk, és ezt a barlangban tudjuk megoldani. Egyszerűen öljük meg a trollok vezetőjét, és vigyük vissza a fejét (+3 jellempontot kapunk, ha nem kérünk jutalmat érte).

What Lurks Below:
A Creator Chamberben - az előzőekben leírt barlangban található az északi út területén - az első őrzőgólem egy gyűrűt kér, amit délen a ládában megtalálunk. A második egy jelszót akar, amit ismét megtalálunk egy ládában, de ha mégse, akkor egyszerűen öljük meg, és vegyük el a kulcsot. A következő őrző már nem kér semmit, egyszerűen megtámad. Az itteni kulcsot a lenti termek egyikében találjuk meg egy tolvaj hullájánál. Miután az egyik szobában megtaláltuk a könyvet, térjünk vissza vele, hogy megkapjuk a jutalmat.

The Witch's Mirror:
A Neverwinter erdőben a nimfa házában találjuk meg a mellette lévő ládában. Ha ezt odaadjuk a boszorkánynak, aki ugyancsak ebben az erdőben él, ideadja nekünk az ékkövet, és a kulcsot, ami az egyik eltűnt druida tömlöcét nyitja.

Peter and the Wolves:
Petert megtaláljuk a dél útnál a farmjánál, akinek problémái vannak a farkasokkal. A barlangot délen meg is találjuk, és miután a farkas feladja a harcot, elmagyarázza nekünk mi történt. Ha elég magas a meggyőzésünk, sikerülhet rábeszélni, hogy menjen más vidékre vadászni, majd visszatérve győzzük meg Petert, hogy higgyen a farkas szavában. Ha nem sikerül a meggyőzés, intézzük el, és vigyük el a fejét Peternek.

Mutamin's Challenge:
Ezt a küldetést a Green Griffin fogadóban kapjuk. 500 aranyba kerül, hogy belépjünk. A kutatásaink során számos tárgyat találunk, a legfontosabb a tojás. Ahhoz, hogy a láthatatlan lényeket le tudjuk győzni, csaljuk őket a Fény oszlopához. Az első szinten megmenthetünk egy embert a lény elől. A végső teszt előtt egy törpe harcos támad ránk. Ezután helyezzük a tojást a ládába, ám lassan haladjunk, gyakran mentsünk és pihenjünk. A jutalmunk egy csomó pénz, xp, varázstárgyak, valamint amiket találtunk.

Harlot's Husband:
Harlot a Wink and Tinkle második szintjén található, és vissza akarja kapni a gyermekét. Menjünk Garlon házába, ahol 500 aranyért nekünk adják, de ha jó a meggyőzésünk, akár 75 aranyért is megkapjuk.

The Ruins Of Illusk:
Az egyik házba bemenve egy szörny támad ránk, és egy oltárt találunk. Kutassuk át a testet, és amit találunk helyezzük az oltárra. Ez csak az első pecsét volt, amit feltörtünk. Még van kettő, és mindegyiknél egy szörnnyel kell végeznünk. A végén Volaronnal kell megküzdenünk. Igen nehéz harc vár ránk, mert nem elég, hogy Volaron van, de még egy csomó zombi és csontváz is a nyakunkra zúdul. Elég sok varázslatot fog használni rajtunk, és egy olyan pajzs van körülötte, amely 300 sebzést felfog, mielőtt öt magát meg tudnánk sebezni. Ne feledjük használni a Stone of Recall, ha rosszul áll a szénánk. A harc elég sokáig fog tartani, mire végezni tudunk vele.

Saving Evaine:
Evaine-t Kurth búvóhelyén tartják fogva Luskan városában, és miután kiszabadítottuk, menjünk vissza a fogadóba a jutalomért.

Nine Lives:
Miután kiszabadítottuk Nannyt a pókhálóból az egyik folyosó végén Baram búvóhelyén beszéljünk vele a gyerekekről. A kapott mackót mutassuk meg Londanak a fogadóban. Kapunk tőle egy kulcsot, ami a férje titkos kincséhez vezet a csatornában. Menjünk le a csatornanyílásnál a kovács környékén és innen északra megtaláljuk a kincset.

Mercenary Quests

The Barbarian
Azt szeretné, ha megtalálnánk azt a baltát, amivel az anyját ölték meg. Ezt a Green Griffon fogadó alatt találjuk a törpénél. Ahhoz, hogy lejussunk 500 aranyat kell fizetnünk.

The Rogue
Ő a Calishan rubint akarja megkapni, melyet Wanev tornyában találunk meg.

The Bard
Szeretne egy tincset egy nimfa hajából. Ezt a nimfa házában találjuk a Neverwinter erdőben.

The Monk
Ő egy holttest kezét akarja (corpse hand), amelyet a északi útnál a temetőn kívül találunk meg a környékén.

The Sorcerer
Ő a prism seeds-et szeretné, amelyet a troll/creator barlangokban találjuk, még az első őrző előtt.

The Cleric
Szeretné megszerezni a férje naplóját, amit szintén a troll barlangokban találunk meg.

Crowie

Kasztok:

Habár igen vonzónak tűnik, hogy egy-egy karakterünk multi-kasztú legyen, nem ajánlatos. Van néhány olyan képesség, amit a karakterek például 20. szintjüktől kapnak meg, amit multi-kasztúként igen nehéz elérni. Ám ha mégis a multi-kasztúság mellett döntenénk, a következőképpen tegyük: elsőnek válasszuk ki az első kasztnak a legmegfelelőbb fajt, tervezzünk előre, hogy mit is szeretnénk a továbbiakban megtanulni, valamint figyeljünk rá, hogy két másodlagos kasztnál már 1. szintnyi xp büntetést kapunk.

BARBÁR

Ajánlott fajok: ember, fél-ork
Elsődleges tulajdonságok: erő, ügyesség, állóképesség
Kaszt képességek: Rage (düh LV1), Fast Movement (gyors mozgás LV1), Uncanny Dodge (cselezés LV1), Damage Reduction (sebzés enyhítés LV11).

Tippek: Mivel berzerkerek vagyunk, tehát tegyünk is úgy. A legnagyobb ütéssel, ami a játékban van, és a Dühből adódó erő és állóképesség boostoknak köszönhetően a harc első soraiban hatalmas pusztítást tudunk végbevinni. Ezért válasszunk egy igen kemény sebzésű fegyvert (greatsword, greataxe), vagy áldozzunk fel egy-két featet a kétkezes harcmodor elsajátítására. Mivel rendes mennyiségű képzettségpontot kapunk egy-kettőt mindig a Discipline képzettségre tegyünk belőle. Próbáljunk meg olyan vértet viselni, amely negálja az AC büntetést a Düh alatt.
Multi-kaszt kivel: vándor, harcos

BÁRD

Ajánlott fajok: ember, fél-elf, elf
Elsődleges tulajdonságok: karizma, ügyesség, állóképesség
Kaszt képességek: Bardic Knowledge (bárd tudomány LV1), Bardic Music (bárd zene LV1)

Tippek: egy bárd az, akivel a legjobb pénzekért tudunk vásárolni. Igaz a bárd képes varázsolni is, de a közelharcban kevésbé jó. Ezért olyan feateket válasszunk, mely a távolsági fegyverekhez kell, mint az Ij, és nyílpuska. Így osonva nagyobb távolságokból tudunk végezni az ellenféllel. Mivel a bárd is mágiahasználó, ezért ügyeljünk rá, milyen vértet viselünk, mert ugyebár azok is beleszólnak a varázslat sikerébe. Hogyha az ellenség áttöri védvonalunkat, nem féljünk elfutni előlük. Mivel van bárd tudomány képességünk, nyugodtan kihagyhatjuk a tudomány (Lore) képzettséget, és inkább valami hasznosabbra tegyük a képzettségpontjainkat, mint a pl. a zárnyitás (pick lock).
Multi-kaszt kivel: varázsló/mágus, tolvaj

PAP

Ajánlott fajok: mindegyik
Elsődleges tulajdonságok: bölcsesség, karizma, erő vagy ügyesség
Kaszt képességek: Spontaneous Casting (ösztönös varázslás LV1), Turn Undead (élőholtüzés LV1)

Tippek: valahol az igaz mágiahasználó és igaz harcos között foglal helyett, így gyakran a gyógyító szerepét tölti be, ám képes akár az első sorban is harcolni. Mivel isteni mágiát alkalmaz, ezért nagyobb vérteket is viselhet. Amikor élőholtak közelébe jutunk, nincs más dolgunk, mint alkalmazni adottságunkat. A pappal óvatosan harcoljunk, míg mind a közel mind a távolsági fegyvereket alkalmazzunk. A képzettségpontjaink száma elég kevés, de mindenféleképpen tegyünk egy-kettőt a varázserőre (spellcraft).
Multi-kaszt kivel: vándor, druida

DRUIDA

Ajánlott fajok: ember, fél-elf, elf
Elsődleges tulajdonságok: bölcsesség, ügyesség, állóképesség
Kaszt képességek: Nature Sense (természet érzékelés LV1), Animal Companion (állat kísérő LV1), Woodland Stride (erdőjárás LV2), Trackless Step (nyomtalan járás LV3), Resist Nature's Lure (ellenállás a természeti csalikra LV4), Wild Shape (vad alak LV5), Venom Immunity (méregimmunitás LV9), Elemental Shape (elementál alak LV16)

Tippek: a durida 3/4 varázshasználó és 1/4 harcos, amit úgy használjunk ki, hogy egy jó vértet viseljünk, és erős fegyvert használjunk. Maradjunk távol az ellenségtől, amíg csak lehetséges. Az állati segítők, a megidézett lények és a felfogadott kísérők biztosítják azt a távolságot, amelyre szükségünk van, hogy nyugodtan varázsolhassunk. Azért ne becsüljük alá a vad alak erejét sem. Képesek leszünk többféle alakot felvenni a szintlépések után, és habár vad alakban nem tudunk varázsolni, a csata első soraiban igen komoly sebzéseket tudunk okozni.
Multi-kaszt kivel: pap, vándor

HARCOS

Ajánlott fajok: mindegyik
Elsődleges tulajdonságok: erő, ügyesség, állóképesség
Kaszt képességek: Bonus Feats (minden 2. szinten), Weapon Specialization (fegyver specializáció LV4)

Tippek: a harcos az ami, egyszerű harc-orientált karakter, amely a legtöbb featel rendelkezhet a játék során (egészen 19-ig). A jó harcoshoz válasszuk a következő feateket: Power Attack, Cleave, Weapon Specialization. Tehát nincs más dolgunk, mint kiválasztani egy jó vértet (olyat, amely nem viszi le az ügyesség bonuszt), és egy jó fegyvert, s már bármivel szembeszállhatunk.
Multi-kaszt kivel: barbár, vándor

SZERZETES

Ajánlott fajok: mindegyik
Elsődleges tulajdonságok: erő, ügyesség, bölcsesség
Kaszt képességek: Bonus Feats (LV1-6), Specialty Weapon (speciális fegyver LV1), Wisdom AC Bonus (bölcsesség AC bonusz LV1), Flurry of Blows (kapkodó csapás LV1), Evasion (kitérés LV1), Monk Speed (szerzetes gyorsaság LV3), Purity of Body (tiszta test LV5), Wholeness of Body (test hiányossága LV7), Improved Evasion (magasabb szintű kitérés LV9), Ki Strike (Ki csapás LV10), Diamond Body (gyémán test LV11), Diamond Soul (gyémánt lélek LV12), Quivering Palm (tegezes tenyér LV15), Empty Body (üres test LV18), Perfect Self (tökéletes Én LV20).

Tippek: a szerzetes rendelkezik a legjobb támadás bonuszokkal, és a legtöbb kasztból adódó képességgel. Az erőssége a gyors és erős ütésekből adódik. A kitérés képesség akárcsak a tolvajnál, a harc során nagyon hasznos lehet. Mivel a bölcsességet felhasználhatjuk AC bonusznak, az ügyességből kapott mellett, így szinte nincs is szükségünk semmiféle vértre. Ezért felejtsük el a vérthez szükséges képzettségeket, inkább használjuk fel a pontjainkat nyílpuskára, shurikenre és a kamara.
Multi-kaszt kivel: tolvaj, harcos

PAPLOVAG

Ajánlott fajok: ember, fél-elf, törpe
Elsődleges tulajdonságok: erő vagy ügyesség, karizma, bölcsesség
Kaszt képességek: Divine Grace (isteni áldás LV1), Divine Health (isteni életerő LV1), Lay on Hands (kézfekvés LV1), Aura of Courage (bátorság aurája LV2), Smite Evil (gonosz sújtása LV2), Turn Undead (élőholt-üzés LV3), Remove Disease (betegség visszavonása LV3).
Tippek: a paplovag isten küldötte a háborúban. Ugyanúgy, mint a bárd, a paplovag is képes némi varázslásra, de képzettségeinek nagy része mégis a harcra vonatkozik. Széles körben választhatunk a vértek és fegyverek közül, és az isteni áldásnak köszönhetően jó mentődobásokkal rendelkezik, valamint a gonosz sújtása miatt félelem nélkül mehetünk bármilyen csatába. Mivel a mágiája isteni eredetű nyugodtan viselhetünk minél jobb páncélokat, és a feateket leginkább a fegyvereinkre használjuk el.
Multi-kaszt kivel: harcos, vándor

TOLVAJ

Ajánlott fajok: félszerzet, gnóm, ember
Elsődleges tulajdonságok: ügyesség, állóképesség, karizma
Kaszt képességek: Sneak Attack (lopakodó támadás LV1), Evasion (kitérés LV2), Uncanny Dodge (cselezés LV3), Rogue Special Feats (LV10, LV13, LV16, LV19)
Tippek: lopakodás és zsebmetszés, ez az élete egy tolvajnak. A legjobb karakter a hátsó vonalban. Ki kell vele várni, míg a csapat másik tagja lefoglalja az ellenfelet, és akkor lopakodva támadni. Szintén ő a legjobb a zárak kinyitásában, csapdák hatástalanításában és elhelyezésében. A tolvajok kapják a legtöbb képzettségpontot (8 minden szinten) az intelligencia bonusz mellé. Legkevesebb két-három pontot mindig tegyünk a zárnyitásra (pick lock), és csapdahatástalanításra (disable traps). Az egyetlen hátrány, hogy igen könnyű vérteket használhat csak, viszont a távolsági fegyvereket használva nem is kell az ellenfél közelébe mennünk.
Multi-kaszt kivel: szerzetes, bárd

VÁNDOR

Ajánlott fajok: ember, elf, fél-elf
Elsődleges tulajdonságok: erő, ügyesség, bölcsesség
Kaszt képességek: Trackless Step (nyomtalan járás LV1), Favoured Enemy (ellenfélválasztás LV1, LV5, LV15, LV20), Bonus Feats (LV1, LV9), Animal Companion (állati kísérő LV6)
Tippek: a legjobb kaszt a kétkezes harcmodorhoz, mivel minden ehhez szükséges featet megkapunk ingyen. Így lehetőségünk nyílik a kritikust okozó featek elsajátítására. Csupán néhány varázslattal rendelkezik, de nem beszüljük alá ezek értékét. Az állatidézés nagyon hasznos lehet harc közben, hisz amellett, hogy könnyű vérteket viseljünk, távolról az újunkat használjuk.
Multi-kaszt kivel: druida, paplovag

VARÁZSLÓ (SORCERER)

Ajánlott fajok: ember, fél-elf, félszerzet
Elsődleges tulajdonságok: karizma, ügyesség, állóképesség
Kaszt képességek: Summon Familiar (famulus idézése LV1)
Tippek: igaz a varázsló nagyon gyenge a harcban, éppen ezért főleg a hátsó vonalban foglaljon helyet. Míg a felfogadott emberünk és esetleg famulusunk, megidézett lényeink harcolnak, hátulról nyugodtan tudunk varázsolni. Igaz vértet nem nagyon viselhetnek, hacsak nem akarunk a varázslatok rovására mégis viselni, ám az ügyességből adódóan, és néhány varázslatnak köszönhetően mégsem marad védtelenül.
Multi-kaszt kivel: bárd, pap

MÁGUS (WIZARD)

Ajánlott fajok: elf, gnóm, ember
Elsődleges tulajdonságok: intelligencia, ügyesség, állóképesség
Kaszt képességek: Summon Familiar (famulus idézése LV1), Wizard Bonus Feats (minden 5. szinten)
Tippek: a mágus szinte ugyanarra képes, mint a varázsló, csak sokkal kevesebbszer varázsolhat, mint a varázsló. Viszont sokkal több varázslat közül választhat. Szintén nem jó a harcban, ezért hátul foglal helyet, csak néhány fegyverhez ért, és nem viselhet vértet.
Multi-kaszt kivel: bárd, pap

Mind a varázsló, mind a mágus képes iskola szerinti specializálódásra, amely kiválasztása csak rajtunk múlik, hogy mit szeretnénk a játék során elérni. Emellett a varázshasználók rendelkeznek úgynevezett famulussal, melyet bármikor megidézhetnek, hogy vigyázzák és segítsék őket. Mindegyik famulusnak megvan a saját előnye és hátránya. A legelterjedtebb a tündér (pixie), mivel képességeinek köszönhetően észreveszi a csapdákat, hatástalanítja azokat, és kinyitja a zárakat. A varjú szintén képes észrevenni a csapdákat, csak nem tudja hatástalanítani őket. Viszont ha azt szeretnénk, ha famulusunk nagy sebzéssel rendelkezzen, akkor egyértelműen a párducot kell választanunk.

Tippek karakterek készítéséhez:

Összesen hét különböző faj közül választhatunk, melyeknek megvannak a saját speciális tulajdonságaik.

Ember: az ember a legáltalánosabb faj, és kezdésként extra feat-et és képzettségpontot kapnak. A legjobb választás a kezdő játékosoknak. Habár nincsenek fajból adódó képességei az embereknek, és speciális tulajdonságokkal sem rendelkeznek, mégis bármilyen kasztú karakter lehet belőle.

Törpe: a törpék a legjobba harcos karaktereknek, ami a faji módosítóikból adódik (+2 állóképesség (con), - 2 karizma). Néhány speciális képességgel is rendelkezik, mint: Stonecunning, Darkvision (éjszakai látás), Hardiness vs. Poisons & Spells (ellenállás méreg és varázslatok ellen), Offensive Training vs. Orcs & Goblinoids (támadásuk erősebb orkok és goblionid lények ellen), Defensive Training vs. Giants (védelmük erősebb óriások ellen), Skill Affinity for Lore (a tudomány képzettségre való hajlamosság).

Elf: ők a legkecsesebbek minden faj közül, de fürgeségük ára, hogy kevesebb állóképességgel rendelkeznek (+2 Dex, -2 Con). Természetes képességük van a legmagasabb művészet, a mágia használatára, ezért a legjobbak a varázsló kasztúaknak. Speciális képességeik: Immunity to Sleep (immúnis az alvás varázslatra), Hardiness vs. Enchantments (ellenállás a bűbájra), bonus weapon proficiencies (longsword, rapier, shortbow, longbow), Skill Affinities for Listen & Spot, Search, Keen Senses, low-light vision (hajlamosság a hallgatózásra, keresésre, éles érzékek, kevés fényben látás).

Fél-elf: ők az emberek és elfek utódai, ezért képességeik a szülők fajainak átlaga. Nem rendelkeznek faji módosítókkal, és bármely kasztot választhatják, akárcsak az emberek, ám megkapnak néhány olyan speciális képességet, amivel az elfek rendelkeznek: Immunity to Sleep (immúnis az alvás varázslatra), Hardiness vs. Enchantments (ellenállás a bűbájra), Partial Skill Affinities for Search, Spot & Listen and low-light vision (hajlamosság a hallgatózásra, keresésre, kevés fényben látás).

Gnóm: a gnómok igen kedélyes természetűek, és örömüket lelik a csínytevésekben, és mivel főleg varázsló kasztúaknak válnak be, erejük ezért is kisebb (+2 Con, -2 Str). Az ők speciális képességeik: Small Stature (kis termet), Hardiness vs. Illusions (ellenállás az illúziók ellen), Offensive Training vs. Orcs & Goblinoids (támadásuk erősebb orkok és goblionid lények ellen), Defensive Training vs. Giants (védelmük erősebb óriások ellen), Skill Affinities for Listen and Concentration (hajlamosság a hallgatózásra és koncentrációra, Spell Focus (varázslatfókuszálás (illúzió)) és kevés fényben látás.

Fél-ork: a fél-orkok szintén egy hibrid faj, az emberek és orkok együttlétének gyümölcse (melyik embernek lehet gusztusa az orkokra?). Ezért gyakran észre sem veszik őket, vagy alábecsülik őket, ám belőlük válik a legjobb barbár, akit valaha is láttak. Viszonylag erősek, ám elég buták is (+2 Str, - 2 Int és Char), és csak egyetlen speciális képességük van: Darkvision (éjszakai látás).

Félszerzet (Halfling): a félszerzetek úgy ahogy a gnómok vonzódnak a mágia útjai felé, ők igencsak kedvelik a tolvaj életmódot, ezért ők a legjobbak ennek a kasztnak. Habár kicsik, de annál fürgébbek (+2 Dex, -2 Str), és a következő speciális képességeik vannak: Small Stature (kis termet), Skill Affinities for Listen & Move Silently (hajlamosság a hallgatózásra, csendben járásra), Lucky (szerencsés), Fearless and Good Aim (bátor és jószándékú).

Italkészítő gép használata (Fabtabulous Contrapulator)

Ezzel a küldetéssel a 2. fejezet Luskan nevű városában találkozunk, amelyet egy Colmarr nevű törpe ad. Meg kell javítani számára egy gépet, amely a csatornában található. Ahhoz, hogy ezt meg tudjuk tenni, meg kell keresnünk a négy kart:

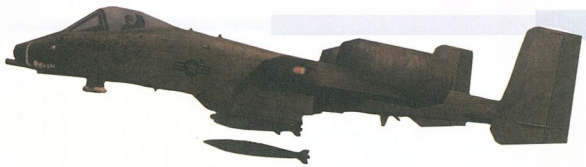
Stone Lever: a Wink and Tinkle alsó szintjén található egy kis bezárt szobában rögtön jobbra, ahogy belépünk. Egy kutya őrzi a ládát, melyben a kar található.

Water Lever: a csatornában találjuk egy ládában, ahová a város közepén lévő csatornanyíláson keresztül tudunk lejutni.

Wind Lever: az Outcast Ghoul küldetés során kapjuk meg. Ezt a küldetést szintén a csatornanyíláson lemenve kapjuk meg. Egy ghoullal találkozunk, aki barátságosnak tűnik. Beszéljünk vele, és teljesítsük a küldetést. Vagy egyszerűen öljük meg, és vegyük el a kart.

Fire Lever: a negyedik kar még a gépen van, így azt nem kell megkeresnünk.
Ha megvan az első három, akkor megkapjuk a Sewer Control kulcsot, amit a csatornában az észak-nyugati sarokban lévő zárt ajtónál használjunk. Odabent javítsuk meg a gépet a karok visszahelyezésével. Ezután a géppel 30 különféle italt tudunk készíteni. A karok meghúzásával tudunk egy elemet aktívvá tenni, az adott karnak megfelelően.

Italkészítés:
Víz, kő és tűz aktív: nincs eredmény
Mindegyik aktív: Bottle of Sewage
Víz aktív: Cure Light Wounds
Víz és szél aktív: Cure Moderate Wounds
Szél, kő és tűz aktív: Cure Serious Wounds
Szél aktív: Potion of Aid
Kő aktív: Potion of Barkskin
Szél és tűz aktív: Potion of Cat's Grace
Víz és tűz aktív: Potion of Fox's Cunning
Víz és kő aktív: Potion of Endurance
Víz, szél és tűz aktív: Potion of Speed
Víz, szél és kő aktív: Potion of Clarity
Tűz aktív: Potion of Lore
Szél és kő aktív: Potion of Invisibility



OFP: RESISTANCE

10 jó tanács a játékhoz:

1. Az egyjátékos kampány egyik legfontosabb újítása, hogy minden küldetésre azokból a fegyverekből szerelkezhetünk fel, amit addig összegyűjtöttünk. Ezért a hullarablás most még nagyobb jelentőséggel bír, mint eddig, hiszen érdemes a lehető legtöbb cuccot összeszedni az elesett ellenfelektől, és ha a küldetések közben van egy kis szabadidőnk, a csapattársaink elhasznált löszerét is töltsük fel.

2. Legyünk a küldetések során maximalisták! Egyrészt vigyázzunk az embereink életére, hiszen ők is jönnek velünk a küldetések során, másrészt igyekezzünk minden részküldetést is a lehető legtökéletesebben véghezvinni. Amikor pl. néhány tank ellopása a feladat, ne elégedjünk meg egy-két harckocsi meglovasításával, vigyük mindet. Ugyanis sokszor a következő küldetésekben szükség lesz rájuk, és ha több van, az könnyebbé teszi a dolgunkat.

3. Embereink folyamatosan fejlődnek a küldetések során, ez megint csak azt jelenti: vigyázzunk rájuk. Bár a mesterséges intelligencia nagyon jó a játékban, célszerű mindig egyedül kissé előremenni és felderíteni a terepet, míg a többiek hátrébb meghúzódva várnak. Mivel az ellenségek reagálnak a lövésre (a hang elárulja a támadó helyét) a társaink pedig sokszor nagyon messziről is elkezdenek lövöldözni, nagyon hasznosnak találtam a „Hold Fire" opciót is a csapattársaknál. Így ki lehetett várni, hogy az ellenfelek annyira közel érjenek (150-180 m), hogy az „Open Fire" után hatalmas mészárlás szemtanúi legyünk, miközben saját veszteségeink minimálisak lesznek.

4. Használjuk embereinket teherhordóként.

5. A lopakodás, kúszás-mászás, bokrok közötti bujkálás rendkívül fontos! Nyílt terepen állva rohanni sokszor a halálos ítéletünket jelenti, így támadni pedig öngyilkosság! Ne sajnáljuk az időt egy jó pozíció megkeresésére (tipikusan a hegytetők jó helyek egy támadás megindítására illetve mesterlövészkedésre).

6. Szinte mindig legyen 2-3 csapattagunknál tankelhárító (RPG) fegyver, megfelelő löszerkészlettel. Ha halljuk a közeledő járműveket, el is szedhetjük valakitől a rakétavetőt, hogy személyesen – kezdetben – nagyobb hatékonysággal intézzük el ezeket. A muníció miatt ritkán kell aggódni, mivel az oroszoknál nagyon sok RPG Soldier várja, hogy kifosszuk a hulláját.

7. Ha van lehetőség aknák (mine) vagy robbanótöltetek (satchel charge) használatára, mindenképpen tegyük meg. Sokkal hatékonyabbak és biztonságosabbak tankelhárításra, mint az RPG-k. Ha egy küldetés kezdetekor látunk löszeres ládákat a közelben ilyen cuccal, akkor szinte biztos, hogy szükség is lesz rá.

8. Ha helikopter cirkál a közelben, még véletlenül se szálljunk fel valamilyen járműre, még kismotorra se! Míg a gyalogosokra nagyon ritkán tüzelnek, a járműveket irgalmatlanul szétszedik néhány pillanaton belül. Egy idő múlva ugyan rendelkezésünkre állnak majd légvédelmi fegyverek, ám ezekhez ne fűzzünk túl nagy reményeket, mert ahhoz képest, hogy mennyi helyet foglalnak (1 ember maximum 1 rakétát vihet), nem túlságosan erősek, egy MI 24-es több lövést is kibír. Úgy láttam, nem érdemes használni őket. A földön levőket pedig inkább intézzük el egy RPG-vel.

9. A mesterlövészpuska csodálatos! Kis gyakorlással akár 400 méter távolságból is leszedhetjük az ellenfeleket. Figyeljünk azonban arra, hogy ezután mindenki ránk fog vadászni, így legyenek a közelben géppuskás társaink, és keressünk jó fedezéket. Igaz, ha egy szakasznak kellően nagy veszteséget tudunk okozni, akkor hamar meggondolják magukat, és inkább menekülőre fogják a dolgot. Szinte majdnem minden küldetésben érdemes ezt választani fő fegyvernek, rengeteg munícióval.

10. Sajnos van egy nagy bug a játékban: a gép néha hajlamos lenullázni a fegyverkészletünket a következő küldetésben minden ok nélkül (tehát ez nem a történet része). Elvben az rá a gyógyír, hogy a játékot csak küldetés közben hagyjuk abba (tehát ha már nincs kedvünk/időnk tovább játszani, nem lépünk ki egyből, ha vége egy küldetésnek, hanem elkezdjük a következőt, és azt szakítjuk meg), ám én úgy láttam, hogy ez sem igazi megoldás. Végül úgy hidaltam át ezt a problémát, hogy játék közben (ALT+TAB) rendszeresen mentést készítettem a Users\{felhasználónév}\Saved\campaigns könyvtárban lévő fájlokról, és probléma esetén a weapons.cfg visszaállítva legalább a fegyverek jelentős része megmarad. Ugyanez a módszer használható rendszeres (egynél több) mentésre is, ha valaki túl neheznek találná a játékot. Az összes fájl elmentése után a .sav kiterjesztésűt letörölve újból van lehetőségünk a save funkció használatára a küldetés közben. Azért ez cheat, ne feledjük!

Most pedig lássuk a küldetéseket. Elöljáróban azért hadd jegyezzem meg, hogy a gép által adott javaslatokra, hírszerzési adatokra és megjegyzésekre mindig figyeljünk oda, mivel nagy segítséget jelentenek a küldetések megoldása során. Szánjunk időt az eligazítás gondos elolvasására. Mivel pedig a játék komoly szabadságot ad a küldetések megoldása során, ezért minden küldetés más úton is megoldható, sőt, lehet, hogy valaki könnyebb megoldást talál. Azon se lepődjön meg senki, hogy nem mindig ugyanonnan és ugyanazok az ellenfelek jönnek, ami a leírásban van. Ennek nem a pontatlanságom az oka, hanem az, hogy a játék AI-ja tetteink alapján változtathat a reakcióján. Szóval figyeljünk a meglepetésekre.

1. Invasion

Egyszerű gyakorlópálya, ahol csak békés civilként kell rohangálnunk. A kissé hosszúra sikeredett intró után a buszmegállóban találjuk magunkat. A táblát megvizsgálva láthatjuk, hogy úgy 5 perc múlva fog a busz megérkezni. Időgyorsítás után szálljunk fel a buszra. A buszozás után irodánkban találjuk magunkat, amikor az oroszok megkezdik az inváziót. Rohanjunk ki az épületből, szálljunk be a kocsiba, és tépjünk el a jelzett irányba. Alternatívaként buszozás helyett mehetünk motorral is, amit az indulóhellyel szemközti parkolóban szerezhetünk meg. Csak ne felejtsünk el tankolni, valamint kerüljük a táblákat és fákat.

2. Crossroad

Választás előtt állunk. Vagy megmondjuk, hol bujkál a partizán, vagy pedig az ellenállást választjuk. Ha árulók leszünk, a Contact nevű küldetés következik, míg ha ellenállunk, a No Turning Back. Az ez utóbbihoz szükséges felszerelést a fészerben találjuk, egy AK 47-es képében. Szerezzük meg, majd végezzünk az őrökkel. Vegyük el a fegyverüket, majd gyalogosan (!!) induljunk el az ellenállók tábora felé. Kis keresgélés után megtaláljuk a sátrakat, és a küldetést megnyertük. Ha várakozunk, néhány orosz ejtőernyős is a helyszínre ér, majd később további egységek is jönnek, tehát ne húzzuk az időt!

3a. Contact

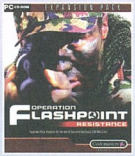
A feladatunk, hogy kapcsolatba lépjünk az ellenállással, és eláruljuk a szovjeteknek a tábor helyét. Menjünk Marekhez, aki átküld Mokropsyba egy ellenállóhoz, aki további instrukciókat átírányít a táborba. Használjunk autót a gyorsabb közlekedés érdekében. A táborban ismét választás előtt állunk: tartjuk magunkat a megbízáshoz, és megadjuk a koordinátákat szovjeteknek, vagy elmondjuk a partizánoknak az igazat, hogy beszerveztek minket. Ha bízunk a szovjetekben, jutalmunk egy Game Over feliratlesz, persze előtte megtekinthetjük, amint kivégeznek bennünket. Ezért az egyetlen választásunk – ha tovább

Fejlesztő: Bohemia
Kiadó: Codemasters

Megjelenés:
2002-Június-28

Kategória: Akció

http://www.codemasters.com/ofp-resistance/front.htm



akarunk játszani – ha feladjuk magunkat. Ezután az Ammo Low küldetés következik.

3b. No turning back
A drámai bevezető után egyből az akció közepébe kerülünk. Egy orosz járőr támad dél-délkelet felől. Szerencsére a sátrak között jó fedezéket találhatunk, ahonnan – ha még társaink nem intézték el őket – leszedhetjük a rohamozó oroszokat. Ezután egy BMP, egy T-72-es és némi gyalogság fogadására kell felkészülnünk észak felől. A nehézgéppuskához állítsunk valakit, a ládában pedig találunk RPG-t. Miután a támadást visszavertük, szedjük fel a maradék fegyvert, majd gyalogosan haladéktalanul induljunk a várakozó teherautóhoz.

4. Ammo Low
A feladat néhány utánpótlást szállító teherkocsi megszerzése (nem megsemmisítése!!). Fegyverezzük fel embereinket, majd menjünk a megjelölt pozícióba. Csapatunkkal helyezkedjünk el a hegyoldalban, a bokrok között, „Hold Fire" és „Hide" parancsokkal. A teherkocsikat egy BMP és egy T72-es kíséri, ezeket lőjük ki elsőként. Nekem az vált be, hogy a hegytetőről kiszedtem a sor végén haladó BMP-t, mielőtt a katonákat kirakhatta volna, míg a T72-est a többiekkel intéztettem el. Miután eltakarítottuk őket, fordítsuk figyelmünket a lőszerszállítókra. A rakományban

találunk aknákat és robbanótölteteket, ezeket helyezzük el az úton (a kocsiktól biztonságos távolságra), a később beérkező ellenfelek fogadására. Az egyik kocsiban megtaláljuk a Dragunovot is, ezt mindenképpen szedjük fel. Az erősítés levegőbe röpítése után nincs más dolgunk, mint a rendelkezésünkre álló működőképes szállítókkal elhajtani a kiinduló pontra. Ha valakinek van kedve, gyűjtögethet egy kicsit, de ne töltsünk vele túl sok időt, mert néhány orosz járőr is a helyszínre érkezhet, ami felesleges veszteséget okozhat.

5. Scrap
Itt az idő, hogy az ellenállásnak némi nehézfegyverzetet szerezzünk, azaz meglovasítsunk néhány frissen felújított szovjet tankot. Az eddigi küldetésekhez képest ez igen nehéz és hosszú. Két terv is létezik alapból. Az első terv (Plan A) szerint egyedül kell jó kommandós módjára semlegesítenünk a bázis védelmét, csendben lopakodva. A második szerint (Plan B) frontális támadást indítunk a tankok megszerzéséért. Mivel ez utóbbi biztosan veszteségekkel jár (főleg az őrséghez tartozó tank és BMP miatt), én az első megoldást javaslom.
Mivel esti küldetésről van szó, ajánlott egy éjjellátó készülék (NightVision Goggles, N billentyű) valamit a frissen megszerzett Dragunov mesterlövészpuska bepakolása és használata. Elsőként délről menjünk a térképen felkiáltójellel jelzett várromhoz, ahol a szovjet katonák mulatoznak. A falak között hátulról közelítsük meg a tábortüzet (van egy repedés a falon), és végezzünk az ott lévő 5-6 katonával. Ezután készüljünk fel, hogy a falu felől legalább ennyi katona érkezik, a nagy tömegre és közelharcra való tekintettel érdemes ideiglenesen PK golyószóróra váltani.

Ezután a tankok felé vegyük az irányt. Mivel a terep odáig teljesen csupasz, ráadásul hegyoldalban kellene lefelé haladnunk az őrség (van köztük Specnaz harcos is) szeme előtt, tegyünk egy kerülőt. Menjünk vissza a várrom mögé, és a hegyek takarásában kerüljünk a falu északi részéhez. Ez azzal az előnnyel is jár, hogy a helyzet picit csitul addigra, valamint az északi részen lévő épületek több lehetőséget adnak a lopakodásra. Szép lassan küsszunk az üres tankok felé. Az őrséget módszeresen, lehetőleg távolról szedegessük le. Ha az oroszok tankja és BMP-je cirkálni kezd, bújjunk el valamelyik házba, vagy a dombtetőn lévő templomba. A gyalogság után a páncélosok megsemmisítése következik. Megoldható az elesett katonáktól megszerzett

fegyverekkel, ám úgy is sikerülhet, hogy lekúszunk az egyik üres tankhoz, és annak az ágyújával szedjük szét az oroszokat! Ezután rádióval hívjuk be az erősítést, akikkel szerezzük meg a maradék tankokat, és a szállító járműveket is. Nézzük meg, hogy az általunk szétlőtt tankok esetleg nem javíthatóak e – nekem lehet, hogy szerencsém volt, mert a szétlőtt harckocsit meg tudtam javítani. Végül gyűjtsünk be némi fegyvert az elesettektől, és ne feledkezzünk meg a Dragunovról, ha menet közben lecseréltük volna. Miután elkészültünk, irány a megjelölt kijárati pont.

6. Field Excersise
Cél a kikötő elfoglalása. Pakoljuk be az embereinket a kezdéskor kapott tankokba és BMP-be. Az úton közelítsük meg az Outpostot, de az első kanyar után olyan 400 méterre álljunk le (Hold Fire javasolt). Kedvenc mesterlövész puskánkat szorongatva küsszunk a domboldalon (a térképen a vörös outpost felirat felett) közel, és kémleljük ki a terepet. A táborban álló BMP üres, legénysége – egy rakat orosz katonával együtt – a sátrak közt áll. Ha őket szedjük ki először, a BMP-t később megszerezhetjük. Ha nem tudjuk semlegesíteni őket, a BMP-be beszállva ellenünk indulnak. Figyeljünk a tábor bejáratánál az út mentén elhelyezett nehézgéppuskára is. Lövéseinkre reagálva a katonák megindulnak felénk. Küsszunk fedezékbe, és adjunk parancsot a felsorakozott tankjainknak a tüzelésre. Az eredmény magáért beszél! Figyeljünk azért RPG Soldierekre, egyedül ők jelenthetnek veszélyt tankjainkra (a BMP-n kívül, természetesen).
Miután az Outpostot kitakarítottuk, irány a kikötő. Tankjainkkal vonuljunk fel az úton Bludov irányába. Az elágazásnál álljunk hadrendbe. Modravánál több szovjet harckocsi (2 BMP és 2 T 72-es) is állomásozik, lassan felejük araszolva azonban akár 1000 méterről is tüzet nyithatunk. Kis szerencsével veszteségek nélkül meg tudjuk semmisíteni őket. Nem sokkal az első lövések után még két tank érkezik, ezek viszont a Bludovtól délre vezető úton. A BMP-ket vonjuk hátra, és saját tankjainkkal semmisítsük meg őket. Eközben már valószínűleg megérkezik a gyalogság is a szovjet bázisról, akik a lövöldözés kezdetekor indultak el. Bármikor kiadhatjuk rádión a partizánoknak is a támadásra szóló parancsot, akik először aknavetőkkel szórják meg a terepet, majd hagyományos gyalogosként szállnak harcba. Miután az ellenség páncélosait megsemmisítettük, a gyalogság védelmének megtörése nem jelenthet problémát. A küldetés akkor ér véget, ha minden ellenséges egységet megsemmisítettünk. Egy kis extra lőszer reményében próbáljuk nem megsemmisíteni a sátrak környékén álló teherautókat.

7. First Strike
Massziv tankcsata. Embereinket pakoljuk be az üresen álló járművekbe, majd álljunk fel vonalban, lehetőleg úgy, hogy az általunk irányított tankok a gép által vezéreltek mögött legyenek (vigyázzunk a saját embereinkre). A BMP-k nagyon sérülékenyek (akár egy találat is végzetes lehet), őket vigyük északabbra, kevésbé szem előtti pozíciókba. A kiinduló helyen található ládában néhány akna és robbanótöltet van, ezeket elhelyezhetjük a látóhatáron lévő dombon (a déli úton), de nem létfontosságú foglalkozni velük. Az ellenség délről jön, az út mentén 3-4 hullámban. Mivel a domb elfed minket előlük és felkészültünk a fogadásukra, az első lövés minden esetben a miénk. Ugyan az elején elég sokat kell várni a tankok megérkezéséig, az akció látványosan és nagyon hamar lezajlik. Érdemes ebben a küldetésben az egyik tank tüzéreként szerepelni, és minden hullám elején megvárni, hogy a többi tank kire tüzel, így mi a maradékot intézhetjük el.

8. Hostages
Elég hosszú küldetés. Első lépésben a faluban tüszként tartott foglyokat kell kiszabadítanunk. Ez kemény dió, mivel abban a pillanatban, amint lövöldözni kezdünk vagy észrevesznek bennünket, a tüszokat kivégzik. Ezért a gép tanácsát megfogadva a lehető legtovább rejtve kell maradnunk. Fegyverként érdemes a hangtompítós Bison-t választani, ez segít a lopakodásban. Nyílegyenesen nem juthatunk a faluba, az őrség egyből kiszűr. A velünk lévő két embert rejtsük el, nem lesz rájuk szükség. A kiinduló helytől jobbra induljunk el, és kerüljünk egy nagyot, hogy a falu északnyugati sarkán lévő ház takarásában fel tudjunk lopakodni a falig. Itt nincs járőr. A fal takarásában el tudunk lopózni a templom mellett (ahol a teherautó áll), miközben a falon lévő repedésen keresztül elintézhetjük az első két ellenséget. Ezután nincs idő a lopakodásra, itt a villámgyors akció ideje – ha késlekedünk, a foglyokat lelövik.
A templomot bal felé kerülve likvidáljunk még két őrt, majd rohanjunk a templom mögötti térre, ahol a foglyokat őrzik. Itt a templom hátuljánál van még egy őr. Ha őt elintéztük, a foglyokat kiszabadítottuk, akik egyből szét is futnak. Kis idő elteltével a program jelzi, hogy a küldetésnek ez a része kész. Induljunk nyílegyenesen északra, a tüszok által elárult orosz tábor irányába. Minden emberünket küldjük a tábortól délre, 91-gyel jelzett dombra. Miután egyesültünk, haladéktalanul támadjuk meg a tábort (amit eredetileg egy rakás katona és egyetlen BMP őriz), mivel az oroszok szinte biztosan kiszúrtak minket, és tankokat küldenek erősítésként. Hamar végezzünk az ellenséggel, és vonuljunk vissza, mielőtt az erősítés megérkezik. Harciasabbak megpróbálhatják a beérkező páncélosokat is megsemmisíteni.

9. Information
Ez a küldetés a lopakodásról szól. Be kell lógnunk, hogy kihallgassuk a szovjet parancsnokok beszélgetését. Különösebb trükk nincsen, szép lassan nyílegyenesen be lehet kúszni a farmra, a falon lévő repedésen keresztül. Csak arra kell ügyelni, hogy kivárjuk, amíg az épületet körbejáró őrség elmegy a mi oldalunkról. Mivel belül is van néhány őr, csak egy picit szabad beljebb kúszni a falon, különben kiszúrnak bennünket (rögtön a fal mellett jobbra lévő háznál is van egy őr). Ezúttal lövöldözni tilos! Miután a beszélgetést kihallgattuk, ahogy jöttünk, távozzunk, majd menjünk a várakozó kocsihoz.

10. Occupation
Két szovjet bázist kell elintéznünk a küldetés folyamán. Igen erősen javaslom a mesterlövészpuska használatát. Embereinkkel menjünk Mirov déli részére, és a házak között foglaljunk el tüzelő pozíciót. Az ellenséges bázisra vezető úton két őr sétálgat. Miután velük végzünk, egy rakás (10-15) katona indul meg felénk a dombról lefelé (többek között egy mesterlövész is van köztük). Fedezékben lévő katonáink – aktív közreműködésünkkel – gond nélkül leszedhetik őket. Számítsunk egy BMP-re is! Ezután óvatosan közelítsük meg a dombon álló épületet, és tisztítsuk meg a környéket. Folytassuk utunkat a második bázis felé, a tőle északnyugatra lévő erdőben. A fák és bokrok fedezékében jó 250 méterre is megközelíthetjük a tábort, ahonnan agyaggalamblövészetet rendezhetünk. Először keressük meg az orosz mesterlövészt, és vele végezzünk, majd írtsuk szorgalmasan az ellent. Ha elég ügyesek vagyunk, ellentámadás sem lesz, mivel az ellenfél morálját a földbe döngöljük, és a katonák harc helyett inkább csak menekülnek. Előfordulhat, hogy egy BMP-vel azért meggyűlhet a bajunk. Miután a védelmet elértük, készüljünk fel az észak felől érkező szovjet erősítésre. Jó 15-20 katona és 2 BMP fog lefelé özönleni a domboldalon. Használjuk fel a bázis szélein lévő nehézgéppuskákat, az üresen álló BMP-t, és behívhatjuk a rendelkezésre álló 2 tankot is. Miután a támadást visszavertük, nyertünk.

11. Counter Attack
Kommunista ellenfeleink természetesen nem nyugodnak bele az előző győzelmünkbe, és nagyarányú ellentámadást indítanak. Rögtön a küldetés kezdetekor délről két szakasz katonaront ránk. Használatba vehetjük a 4 fix telepítésű, délre néző golyószórót, bár ezek kezelői nagy valószínűséggel megsebesülnek vagy meghalnak. Úgyhogy célszerűbb a hagyományos fegyverzettel visszaverni a támadást. Ha az előző küldetésből megmaradt a BMP, az sokat segíthet. Miután az első támadást visszavertük, készüljünk fel tankok, BMP-k és komoly gyalogsági erő érkezésére, a térképen is jelölt déli irányból. A vesztesegek elkerülése végett vonjuk vissza embereinket az északra lévő erdőbe. A délről jövő utat (amit a vörös nyíl is jelöl) pakoljuk tele aknákkal és robbanószerekkel, melyeket az indulóhelyen lévő ládákban találunk. Célszerű a két erdő közti részt elaknásítani, mivel itt viszonylag szűk a hely. Ne csak az útra rakjuk a pusztítás eszközeit, hanem az út mellé is, hiszen ha egy tank az úton felrobban, a többi le fog térni, hogy kikerülhesse. A gyorsabb közlekedés érdekében használjunk a BMP-t. 2, esetleg 3 fordulóra lesz lehetőségünk, mielőtt megérkezik a szovjet haderő. A BMP-t küldjük el a 63-assal jelölt domb takarásába, mivel a tankok messziről is könnyen kilövik, de ha megőrizzük, később jól jön a gyalogság leküzdésére. Mi is keressünk fedezéket valahol ezen a dombon, majd türelmesen várjunk. Ha jól helyeztük el aknáinkat, a beérkező harckocsikat ezek elintézik. Amelyik át tudott vergődni az aknamezőkön, azt RPG-vel intézzük el. Ezután már csak a gyalogságra kell figyelnünk, akiket Dragunov elvtárssal a dombtetőről az előző küldetésben már begyakorolt módon intézhetünk el. Ha a szovjet tankelhárítók már elhaláloztak, vágtázunk elő a rejtett BMP-vel, és számoljuk fel a maradék ellenállást. Miközben örülnénk, hogy győztünk, az ellenség beveti a csatahelikoptereit, akik ellen jelenleg nincs orvosság, ezenkívül ejtőernyősök is érkeznek. Nincs más megoldás, északra kell visszavonulni. Hagyjuk sorsára hűséges páncélosunkat, és gyalogszerrel indítsunk mindenkit az erdő fedezékében a gyülekezési pontra. Ne álljunk le harcolni a túlerővel szemben, jó partizán módjára rohanjunk, ahogy csak bírunk.

12. Contraband
Némi fegyverutánpótlást kapunk kapitalista barátainktól, ezt kell elhoznunk a kikötőből. A legfontosabb, hogy ne felejtsünk el vörös jelzőrakétákat (Flare) bepakolni a gránátvetővel felszerelt AK-74 mellé, mivel ezzel hívhatjuk a szállítóhajót. Az autóval hajtsunk toronyiránt a találkozási pontra (a fényszórót felkapcsolhatjuk), és lőjünk fel egy rakétát. Miután a bepakolás megtörtént, haladéktalanul induljunk – megint csak nyílegyenesen – haza. Az ellenség természetesen felfedez bennünket, de ha gyorsak vagyunk, harc nélkül is megúszhatjuk az egész küldetést. Célszerű is futni, mivel totál sötétben nem túl egészséges kergetőzni a szovjet harcosokkal.

13. Reckoning
Eljött az idő, hogy revansot vegyünk a helikopte-reken. A cél a sivatagi repülőtéren állomásozó helikopterek megsemmisítése. Ugyan rendelkezésünkre áll már légvédelmi raketa, de én két

okból nem javaslom a használatát: először is sok helyet foglal, másodszor pedig a levegőben lévő helikoptereket nem kell megsemmisíteni a küldetés teljesítéséhez, nem is zavarnak túlságosan. Mivel éjszakai küldetés, éjjelátó készülék becsomagolása javasolt. A bázist célszerű északról, a dombok közül megtámadni, mivel erről nézve a repülőtér tökéletesen sík terep, így jól belőhető és nem érhet bennünket meglepetés az ellenfél részéről. Odafelé egy BMP-vel és egy tankkal is találkozhatunk, ezek a sötétben nem látnak valami jól, így megsemmisítésük nem feltétlenül szükséges. A reptér közelében még 2 BMP is állomásozik (egy a déli, egy az északi oldalon), ezekre viszont tartalékoljunk RPG-t. A repteret sokan őrzik, vigyünk komoly mennyiségű muníciót. Kis gyakorlással akár 400 méterről is leszedhetjük az ellenséget, majd a rohamozókat géppuskás össztűzzel tarolhatjuk le a sík terepen. Előfordulhat, hogy a reptérről még egy MI-24-es is felszáll, ekkor csak két helikoptert kell megsemmisítenünk (egy MI-17-es a kifutón, és egy gunship az egyik hangárban). Fel is szállhatunk velük, de a légvédelem elég erős a környéken. Miután a küldetést teljesítettük, hullarablás után irány dél, a Vidlakov nevű falu. A reptéren sok járművet találhatunk, de ezek használhatatlanok a légtérben köröző helikopterek miatt.

14. Fireworks
Tűzijátékot kell rendeznünk a sziget fő hídjánál. A híd felrobbantásához az egyik pillér mellé helyezett 3 robbanótöltet szükséges. Nem muszáj külön vinnünk, az őrségben szolgáló Specnaz katonáknál akad elegendő a küldetés végrehajtásához. A csapatunk mellé segítséget is kapunk néhány tank és egy mesterlövész alakulat formájában. A tankokat nem nagyon érdemes bevetni, mivel a szovjetek megint rendelkeznek helikopterrel. A mesterlövészek a hídnál viszont annál hasznosabbak. A feladat végrehajtásához nincs szükség különösebb trükkre, kövessük a gép által javasolt, térképen is bejelölt útvonalat. Először a Neveklovban állomásozó haderőket semmisítsük meg. A faluban 2 mesterlövész is van, ezen kívül még egy BMP is ólálkodik a környéken. Mire a faluval végzünk, addig a híd irányából valószínűleg odaér egy szakasznyi erősítés is, számítsunk rájuk. Töltsük fel lőszerkészletünket, majd irány a híd. A térképen zöld X-szel jelölt területről indítsunk támadást, mivel a híd és környéke innen jól belőhető. Ne feledjük el a mesterlövészeket sem. Miután elkezdődött az akció, a hídon keresztül egy BMP érkezik, és a helikopter is ekkor jelenik meg a légtérben. Miután leküzdöttük a híd őrségét, robbantsuk fel, és menjünk a találkozási ponthoz. Nem kell sietni, kényelmesen pakoljuk be a fegyvereket, mivel további szovjet erősítés nem jön.

15. The Pass
A 4. Küldetéshez kísértetiesen hasonló misszió, azonban most meg kell semmisíteni a szállítókat. További különbség, hogy két páncélost is kapunk, persze ennek megfelelően a konvoj is erősebben van védve. Én tankok nélkül csináltam meg ezt a pályát (valahogy nem tűnt fel, hogy azt is kaptam), ugyanúgy a hegyoldalba elrejtőzve, mint a másik küldetésben (maradjunk az út innensõ oldalán, hogy gyorsan le tudjunk lépni). A lényeg azon van, hogy az embereinket rejtsük el, és várjunk a tűzparancs kiadásával addig, míg a konvoj vége is lőtávolba ér. Ha mindenkinél van RPG, hamar ledarálhatjuk az egész konvojt. Amikor a teherkocsikat megsemmisítettük, siessünk Dolinába a találkozási ponthoz, ne várjuk be a további tankokat!

16. Hunting
Ezúttal már a főváros, Lipany ellen megyünk. A kiinduló helyen álló tankokba ültessük be embereink nagy részét – de utasítsuk őket, hogy maradjanak ott, ahol vannak, míg 2-3 katonával menjünk a térképen „Sniper's position"-nel jelölt helyre, ami remek kilátást nyújt az első védelmi vonalra. Amíg odaérünk, valószínűleg már megjelennek a 160-as dombnál az orosz BMP-k, amiket tankjaink könnyűszerrel elintézhetnek. Közben megindulnak felénk a Specnaz katonák is, akik remek célpontot nyújtanak. Ekkor kezdjünk el lövöldözni, és készüljünk fel, hogy ezután az ellenfelek egy része felénk fog jönni. A dombtetőről adjunk a velünk lévő katonáknak is tüzelési engedélyt, és figyeljünk, hogy a hátunkba kerülni szándékozó oroszokat is leszedjük. Közben előrébb hívhatjuk a tankjainkat, de ne túlságosan közel a faluhoz, mert hihetetlen mennyiségű

páncéltörővel felszerelt szovjet harcos van még a közelben. Hamarosan látni is fogjuk, ahogy özönlenek az út mentén, igyekezzünk minél többet elkapni – a tankjaink segítségével persze – hogy ne tehessenek sok kárt. Ha ügyesek vagyunk, megtörhetjük a romhakat, szétszaladnak, így egyesével már könnyebben elintézhetjük őket. Eddigre valószínű, hogy az első védelmi vonalban már nincs túl sok ellenség. Szálljunk be mi is egy tankba, biztonságos távolból járjuk körül a falut, és szedjünk szét mindent, ami mozog. A 160-as dombot kerüljük, a rádióval inkább hívjuk be az erősítést, akik majd elvégzik az ottani munkát. Vegyük az irányt Lipany felé. Itt csak gyalogosokra kell számítanunk, és bevethetjük a parancsunkra váró speciális szakaszt is, akik dél felől támadnak. Járjuk körbe a várost, keressünk meg minden ellenséget, és a győzelem a miénk.

17. Trap

Első feladatunk a fix útvonalon cirkáló orosz BMP és T-72 semlegesítése. A térképen megadott útvonalon közlekednek, legkönnyebb a faluban, a benzinkút környékén elkapni őket. Mivel az induló ponttól délre 3 tankunk is van, ez nem jelenthet problémát. Ezután Petrovice bevételén a sor, gondolom a város mindenkinek ismerős lesz . Mivel sok tankunk van, számíthatunk arra, hogy a város dugig van RPG-s oroszokkal. Ezen kívül egy BMP és egy T-72 is erősíti a soraikat – amelyek legénysége viszont nincsen harckészültségben, és a tankok mellett álldogál. Javaslom, hogy veszteségeink csökkentése végett csatlakozzunk a Tiger csoport tankjaihoz, adjunk parancsot rádión az indulásra, és támadjunk déli irányból, az 53-as illetve 55-ös dombokon keresztül. Akinek van hangulata, Dragunovval is vadászhat a dombról az orosz katonákra a tankjai állagmegóvása végett. Mivel a katonák nagy csoportokban álldogálnak, szinte lehetetlen elvéteni őket – egy lövés, egy találat! Miután a bevonuló tankok jól megpuhították a várost, az egyik tank sofőrjeként élmény a panelházak közt hajkurászgatni a bujkáló tiszteket – ezt nevezhetjük OFP: Carmageddonnak is. Győzelem akkor a mienk, ha minden ellenfelet megsemmisítettünk.

18. Firefight

Megint deja vu érzésünk lehet, mintha jártunk volna már a célterületen. Rögtön a küldetés elején akció – 4 Specnaz érkezik a reptér felől. Mivel van náluk robbanótöltet, ami a repülőgépek felrobbantásához kell, nem szükséges külön hoznunk, vegyünk el tőlük 1-2 darabot, de a repterünél is lesznek kommandósok szép számmal. Ugorjunk be gyorsan az UAZ-ba, majd irány a reptértől keletre lévő 33-as illetve 40-es domb. Sietnünk kell, mivel nemsokára egy tank érkezik rejtekhelyünkhöz. A rádióban zajló eseményekkel ne foglalkozzunk, nem tudunk semmit sem tenni bajtársaink érdekében. Miután megérkeztünk, gyalogosan haladjunk tovább a dombok takarásában. Ha szerencsénk van, körülbelül ekkor érkezik északról az úton egy baráti T-55-ös, ami szóval tartja a repteret védő őrséget. Segítsünk be neki, de számítsunk arra, hogy délről pár perc múlva 1-2 BMP érkezik (némi gyalogsági támogatással), amelyek valószínűleg végeznek vele, de addig is szinte letakarítja a repteret. Ha nagyon szorul a hurok, rohanjunk be a kifutó mellett panelházba, és az ablakokból ritkítsuk az ellenfeleket. Ha tiszta a levegő, irány a kifutó, ahol három repülőgép várja, hogy némi robbanóanyag segítségével megsemmisítsük őket. Ha kevés satchel charge-unk van, a reptéri őrség tagjainál fogunk találni annyit, amennyi kell. Amint mindhárom repülőgép az enyészeté, a küldetést megnyerjük. Most már csak a befejező film van hátra, ami nem teljes Happy enddel végződik…

Szabfer

OFP: RESISTANCE - FEGYVERISMERTETŐ

Elöljáróban annyit szeretnék hozzátenni, hogy nem fegyvermániákusoknak készült ez az ismertető. Minden esetben a személyes tapasztalataimat írom le, és mivel alapból mesterlövész stílusban játszottam, a géppisztolyok közti különbségek nem igazán foglalkoztattak és nem is nagyon gyakoroltam velük.

AK 74

Standard szovjet géppisztoly, rengeteget találhatunk a küldetések során. Kicsit talán pontatlan lehet nagy távolságra, ám mivel rengeteg lőszert találhatunk hozzá, a mi embereinknél is ez lehet az alapfegyver. Létezik gránátvetővel szerelt változata, aminek a használata elég nehézkes. Harckocsizóknál rendszeresítették egy rövidített méretű verzióját is, ami AK 74SU néven fut, ez viszont érthető okokból pontatlanabb (100-120 méter után elég gyenge), így csak végszükség esetén – ha nincs más a közelben – használjuk.

PK

Szabvány orosz golyószóró, a machinegunnerek minden esetben ezzel vannak felszerelve. Nagyon jól lehet kaszálni vele, tapasztalhatjuk majd, hogy akár 2-300 méterről is simán eltalálnak az oroszok bennünket – ezért a mesterlövészek után ők legyenek a következő áldozatok. Hasonlóképpen, kis gyakorlással mi magunk is lehetünk vele legalább ennyire hatékonyak, ehhez célszerű minden esetben fekvő helyzetből tüzelni. Hátránya, hogy mérete folytán másodlagos fegyver nem fér el mellé. Mindenképpen legyen a csapatban legalább 1-2 ember felszerelve vele (gyakorlatilag akit nem szeretlem fel páncéltörővel, az ilyet kapott), és mindig tegyük őket olyan helyre, ahol jól belátják a terepet. Lőszert bőségesen találunk hozzá a játék folyamán, mivel majd minden orosz csapatban van legalább 1 géppuskás.

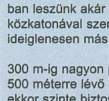
Bison

Főleg Specnaz katonáknál találhatjuk ezt a fegyvert. Hangtompítós, és relatíve igen nagy (64 lövedékes) tárral rendelkezik. Minden lopakodós hangulatú játékosnak melegen ajánlott, mivel csendessége miatt nem verjük fel az egész környéket, ha használjuk. Érdemes egyébként rövid sorozatokat (2-3 lövés) eleresztení belőle.

Dragunov

Személyes kedvencem, már csak a távcső kidolgozottsága miatt is, ami a valóságban a célpont távolságának meghatározásában segít. Csak egyeslövésre alkalmas, és mivel a tárba csak 10 golyó fér, elsősorban a nem mozgó célpontok leküzdésére használjuk. Mivel lassú fegyver, ha közelharcra kerül sor, mindenképpen hátrányban leszünk akár egy sima AK 74-essel felszerelt közkatonával szemben is – jobban járunk, ha addig ideiglenesen más fegyverre cseréljük le.

300 m-ig nagyon pontos, de kis gyakorlással 400-500 méterre lévő célpontot is eltalálhatunk vele, bár ekkor szinte biztos, hogy több lövésre is szükség lesz (egyébként az 1 lövés – 1 ember filozófia érvényes, feltéve, hogy nem lábra célzunk). Rohanás után mindenképpen várjunk néhány pillanatot, mert lihegés közben nem lehet rendesen célozni. Az orosz mesterlövészek is nagyon hatékonyan használják, így lehetőség szerint ők legyenek első áldozataink.



RPG-7

A név az orosz Reaktivniy Protivotankoviy Granatomet, azaz rakétahajtású lövedék szavak rövidítése. Szinte minden küldetésben szükség van rá, mivel tankok és BMP-k elhárítására szolgál. Jó, ha a csapatban 2-3 (vagy több) emberünknél is van ilyen fegyver, mert gyakori, hogy 1 találat nem elég (tankok esetében biztosan több kell, a BMP-nek elég 1 is), és a célpont is hajlamos hamar visszalőni. Inkább fogyjon a lőszer, amit viszont bőven találhatunk a küldetések során. A rakéták két helyet is foglalnak a hátizsákban, ezenkívül minden lövés után egy hosszadalmas utántöltésre is szükség van. További hátrány, hogy csak álló illetve térdelő helyzetből lehet tüzelni, ami viszont könnyű célponttá teszi használóját. Rohanni sem lehet, ha ez van a kezünkben, tehát ha menekülni kell, váltsunk inkább az elsődleges fegyverre. Érdemes 200 méteren belül használni, és lehetőleg ne közvetlen közelre lőjünk vele.

Ha tankokban harcolunk, az ellenséges páncélosok után, az ezzel felszerelt szovjet katonák legyenek az elsődleges célpontjaink.

Satchel Charge

Időzítéssel vagy távirányítással (ez utóbbi javasolt) robbantható töltet. Nagyon erős, akár egyetlen darab is elegendő egy tank megsemmisítéséhez. Specnaz katonák széria-felszerelése, továbbá lőszeres ládákban és szállítóautókban is rengeteget találhatunk. Főleg akkor használható jól, ha tudjuk, honnan jön az ellen, illetve végső esetben gyalogság nélküli álló tankhoz küszva RPG helyett is alkalmazható.

M21

A Dragunov amerikai párja. Előnye, hogy nagyobb a tűzgyorsasága, egyébként ugyanazok érvényesek rá, mint a másik mesterlövész puskára. Elkötelezettség és lőszerkészlet függvénye, hogy melyiket használjuk.

Steyr AUG

Az amerikaiaktól kaphatjuk utánpótlásként. Játéktechnikailag tekinthetjük szabvány géppisztolynak, viszont van kis nagyítású távcsöve, ami pontosabb célzást tesz lehetővé. Sajnos mint minden amerikai fegyverhez a játékban, ehhez is kevés lőszerkészletünk van, és mivel az oroszok nem használják, a csatatéren nem találunk hozzá utánpótlást.

HKMP5SD

Szintén nyugatról származó, hangtompítós géppisztoly. Lopakodós küldetésekhez érdemes használni, mivel a lövések hangja nem árul el bennünket. Ennek természetesen ára van, mivel egyrészt gyengébb a normál géppisztolyoknál (2-3 találat is kellhet egy ellenfél elnémításához), és a hatótávolsága sem nagyobb 100-150 méternél. A lőszerkészlet korlátozottsága miatt inkább a Bison használatát javaslom.

Stinger AA Missile

Ez a fegyver volt a legnagyobb csalódás számomra a játékban. A feladata a szovjet légi flóttyn megtörése lenne, de sajnos több ok miatt sem alkalmas erre. Először is, minden katona maximum 1 darab rakétát vihet magával, ami sokszor kevés ahhoz, hogy leszedje a csatahelikoptereket. Másodszor, igazából szükség sincs rá mindaddig, amíg gyalogosként tevékenykedünk a harctéren, mert a helikopterek ritkán tüzelnek ránk, ha nem járműben vagyunk. Harmadszor, a lőszerkészlet igen korlátozott, és a szovjeteknél hiába is keresnénk ilyen fegyvert. Végeredményként tehát a Stingert a „felejtsük el" kategóriába sorolnám, nem érdemes bepakolni.

WARCRAFT 3 REIGN OF CHAOS

Nemrég jelent meg, hosszas – nagyon hosszas – fejlesztés után a Warcraft 3, és nyugodtan kijelenthetjük, a Blizzard legendás műhelyében újabb alapmű született. Sikerét mi sem igazolja jobban, mint a július 22-én bejelentett hír, miszerint a július 3. óta forgalmazott játék hivatalos eladása elérte az egymilliós példányszámot, ezzel a játéktörténelem leggyorsabban értékesített cím büszke birtokosa lett… A játékot szülei RPS, azaz role-play strategy néven emlegetik, és ez igaz is – a W3 jól ötvözi a korábbi RTS-ek és a hagyományos RPG-k legjobb elemeit. Immáron a W3 is hősalapú, és a siker kulcsa feltápolt, tapasztalt hőseinkben, és az általuk vezetett kisebb seregben rejlik, miközben a háttérben egy redukált nyersanyagigényű mikro-menedzselés zajlik.

Jelen munkámban megpróbáltam egy teljes stratégiai útmutatót elkészíteni. A szóló mód küldetéssorozatát nem írom le részletesen, hiszen a célok elég egyértelműek, és a jól felépített, egymásra épülő pályák jól vezetik végig mind a kezdő, mind a gyakorlott Warcraft játékost a régi-új világon. A W3 „lelke" a többjátékos üzemmód, mind helyi hálón, mind a neten hatalmas élményt kínál. Ez a munka remélem segítséget ad mind az egy- mind a többjátékos üzemmódhoz a fajok, egységek, épületek, tárgyak részletes bemutatásával. *Jó játékot, kellemes időtöltést!*

Az alapok

Indulás: Építsünk egy Barakkot és egy Oltárt, majd álljunk neki a fakitermelésnek, közben képezzünk egy hőst és pár katonai alapegységet. A megfelelő mennyiségű faanyaghoz elég lesz 2-3 munkás, ám az aranytermeléshez 4-5 kell majd, ezeket szintén termeljük ki, és kezdjünk további építkezésbe, természetesen a Farmokkal kezdjük (emberek: Farms, orkok: Orc Burrows, árny-elfek: Moon Wells, élőhalottak: Ziggurats), hogy több embert tudjunk majd képezni. Amint van egy hős és egy kisebb sereg, induljunk el velük a térképet felderíteni, és pár közeli Csúszómászót elkapni, ez segít a hősünknek, hogy tapasztalatra és pár hasznos dologra tegyen szert.

Védekezés: Természetesen a védekezés nagyon fontos, de ne essünk át a ló túlsó felére ezzel! A védekezésben kulcsszerepet töltenek be a tornyok, ezekkel ne csak fővárosunkat, de a kis „bányásztelepüléseinket" is védjük! Az arany kitermelése, birtoklása a játék egyik kulcseleme, úgyhogy mindenképp javasolt 3-4-5 torony ezek megvédéséhez. Figyeljünk oda a lőtávokra, hiszen a tornyok a saját lábukhoz nem tudnak lőni, ezért úgy állítsuk fel őket, hogy egymást is tudják védeni. Jó taktika a tornyok köré épületeket húzni, hogy ezek felfogják a támadókat, itt arra figyeljünk oda, hogy egy munkás azért hozzáférjen a toronyhoz, ha javítani kell. Meg kell találnunk az egészséges egyensúlyt a védekezés és támadás között, hiszen ha sok tornyot építünk, ezzel a támadókapacitásunk csökkenhet. Netes játékokban találkozhatunk a „Tower Crazy" kifejezéssel, ezt olyan játékosra mondják, aki elkezd őrült módon tornyokat építeni egymás hegyén-hátán – a vége általában az, hogy ellenfelei ostromgépsereget építenek, és se perc alatt romba döntik az egészet… A tornyok fontosak, de másodlagosak a jó védő/támadó egységeink mellett! Ha sikeresen visszavertünk egy támadást, általában a legjobb taktika az, ha rögtön visszatámadunk, ha az ellenfél visszavonul, a sebzett sereggel könnyű elbánni. A W3-ban kiemelt jelentősége van a Town Portal tekercseknek, erről még írok részletesebben – ha városunkat támadás éri, ennek segítségével azonnal ott tudunk teremni a térkép túlfeléről is. Épp ezért mindig legyen nálunk egy tekercs!

majd megfigyeljük annak tevékenységét, és erre megfelelően és időben reagáljunk. Nagyon fontos, hogy már a játék korai szakaszában tudd, merre van az ellenség, merről várható támadás, hogy ennek tükrében alakíthasd ki védelmedet. Célszerű ezért egy-két felderítő egységet kiküldeni, erre általában az éjszaka a legalkalmasabb időpont, hiszen ilyenkor a Csúszómászók nem támadnak. A gyakorlott játékosok ezt a feladatot munkásokkal oldják meg, hiszen ezek rögtön induláskor kéznél vannak, olcsók, és ha lekaszabolják őket, nem kár értük. Ha már látjuk az ellenfél városát, néha nézzünk rá, mit csinál, mit épít. Ez nagyon sokszor elárulja, milyen taktikát eszelt ki – ehhez természetesen ismernünk kell minden faj technológiai fáját, hogy tudjuk, melyik épület mire szolgál, mi lehet egy adott épület megépítésével ellenfelünk szándéka.

Sok kezdő játékos alábecsüli a nyersanyag-kitermelés kérdését. Az természetes, hogy nagyobb, erősebb sereg építéséhez (és ide beleértendők a nagyszámú fejlesztések is!) sok nyersanyagra, elsősorban aranyra van szükség. Mivel az aranybányák kapacitása véges, nagyon fontos a bányák helyének ismerete, és

Semleges épületek őrzése: Bár a semleges épületeket nevéből adódóan nem birtokolhatja egyik játékos sem, az nincs tiltva, hogy ezeket „kisajátítsa" tornyok és védekező egységek segítségével. Ez is jó taktika lehet, a Goblin Laboratóriumok, a Zsoldostáborok vagy az Élet- és Manaforrások kulcsszerepet töltenek be, így ezek elé is érdemes tornyokat állítani, sőt akár építhetünk melléjük városközpontot is, hogy szükség esetén egy Town Portal tekercccsel oda tudjunk „rohanni" hösünkkel…

Felderítés, megfigyelés: A stratégiai játékok alapeleme, hogy felderítsük az ellenséget, ezek termelésbe fogása mielőbb – de ugyanilyen jelentőségű az ellenfél kitermelésének megfigyelése, és adott esetben leállítása is! A munkások gyengék, lemészárlásuk gyerekjáték, és ha kiirtottuk egy aranybánya kiaknázását, sok esetben megakaszthatjuk az ellenséget a termelésben, fejlesztésben, a további építkezésben és seregépítésben!

A felderítésben nagy segítséget jelent a Goblin Laboratóriumban bérelhető Goblin Zeppelin, melyet már a játék elején beszerezhetünk, ez ráadásul seregeink mozgatásában is szerepet játszhat. Az emberi fajnál a Girokopterek vagy

a Grifflovasok a legjobb felderítők. Az orkok esetében a Kardmester Tükörképei alkalmasak erre a feladatra, vagy a Látnok Messzelátása. A Boszorkánydoki Őrszeme ideális a megfigyelésre! Az árny-elfeknél több repülő egység is van, melyek alkalmasak e célra, például a Hippogriff. A Vadásznők és a Hold Papnője baglyai hihetetlenül jók a felderítésre és megfigyelésre, használjuk ki ezen lehetőségeket! Az élőhalottak szintén rendelkeznek repülő egységekkel (pl. Ködémon), de a legjobb felderítő a láthatatlan Árny.

Ne sajnáljuk az időt, derítsük fel a térkép minden szegletét, ez sokszor alapvető fontosságú lehet a győzelem felé vezető úton!

Csata
A W3 lényege persze a csata, az ellenfél legyőzése. Nem árt már most eszünkbe vésni, hogy az okos játékos megfelelő mértékben használja a nyers erőt és a varázslatokat!

Lehet nagy, feltápolt seregünk – az ellenfelünk kisebb, de jobban összeállított csapattal, a megfelelő időben alkalmazott bűbájokkal könnyen a maga javára fordíthatja a küzdelmet!

Csata közben mindig figyeljünk oda embereink életerejére. Jelöljük ki az összest, és figyeljük az információs ablakban az állapotukat, ha valamelyik nagyon lesérült, dupla klikk az ikonján, és vigyük ki a csata hevéből, küldjük haza vagy egy gyógyító emberünkhöz. Az ikonon akár gyógyító varázst is alkalmazhatunk (mint a Paladin Szent Fény mágiája)!
Természetesen ezzel a módszerrel a drágább, értékesebb egységeinket, hőseinket érdemes istápolni, az „agyútöltelékek" elvesztésétől ne féljünk…

Ha a csata kimenetele erősen vesztésre áll, ne szégyelljünk megfutamodni! A W3 egy hősalapú, de nem hősköző játék! Menjünk vissza a táborunkba vagy egy szövetségesünkhöz friss erőért, gyógyulásért!

Mint az alapoknál írtam, a csata szempontjából nagy jelentőséggel bír a munkások levadászása. Ha leállítjuk a nyersanyag-termelést, hiába van ellenfelünknek több barakkja, ha nem tud miből katonát előállítani… Célszerű egy támadás indításakor seregünk egy kis részét levásztani, és őket elküldeni munkásvadászatra – az ily módon megtámadott ellen elég nehéz helyzetbe kerülhet! Ha egy kisebb védőseregen sikeresen átrágtuk magunkat, célszerű rögtön megtámadni a várost, hiszen ilyenkor ellenfelünk a sebei nyalogatásával, újabb egységek termelésével foglalatoskodik – persze, ha van miből, lásd az előző bekezdést!
Csata közben csak arra koncentráljunk, de ha van egy kis lélegzetvételnyi idő, visszaugorhatunk a városunkba új, friss egységek termelésére, és magunkhoz szólítására – de ezt tényleg csak akkor tegyük meg, ha a szituáció erre lehetőséget teremt! Ilyen lehet például a már jó eséllyel megnyert csata, amikor embereink megfelelő HP-val gyűrik le az utolsó védőket – ilyenkor például mehetünk ostromgépeket termelni, és útnak indítani, hogy leromboljuk a tornyokat, és aztán az egész várost.

Az ellenséges város leigázásakor a tornyok ellen célszerű az ostromgépek használata. Ha leomlottak, az elsődleges célpontok a könnyen sebezhető farmok legyenek, hiszen ha lemegy a népességlimit, hiába van nyersanyaga a jóembernek, nem tud több katonát építeni. Erre elég pár kisebb támadóerejű egység, az erőset mindenképp állítsuk rá a városközpontra, hiszen ennek lerombolásával gyakorlatilag a zsebünkben érezhetjük a győzelmet! És ne feledkezzünk meg az oltár gyors lerombolásáról sem, nehogy feltámadjon a bősz hős… Az esetlegesen felbukkanó kósza ellenséget hősünkkel vadásszuk le, a tapasztalati pontok gyűjtése érdekében!
Ha ellenfelünknek több kisebb városa van – erre számíthatunk rutinos játékosok esetében –, a farmok lerombolásával azt is elérjük, hogy kénytelen ezen épületek pótlásába belekezdeni ahelyett, hogy más, fontosabb hadi épületeket építene – ez a kis idő- és lépésvesztés igen hasznos előnyhöz juttathat minket!

Támadás és védekezés – alapfogalmak
A statisztikákban mind a támadás, mind a védekezés mellett találunk típusmegjelöléseket.
Támadás:
– *normál* – a legtöbb közelharci egység típusa, ideális kis páncélzatú egységek ellen
– *szúró* – a legtöbb távolsági támadó egység típusa, nagy páncélzatok ellen kiváló
– *ostrom* – a lövegeink, ostromgépeink típusa, épületek ellen igen eredményes

Páncélzat:
– *kis* – a legtöbb távolsági támadó egységünk ilyet visel
– *közepes* – az alacsonyabb technológia szinten álló egységek viselete
– nagy – a legtöbb repülő egység, és a magas technológiai szintű egységek védelmét szolgálja
– *hősi* – a hősöket védi
– *megerősített* – ez épületeket véd, kitűnő mindenféle támadással szemben, kivéve az ostromot

A StarCraft játékosoknak ismerős lehet a támadás és páncélzat típusok viszonya. Egy normál támadási típusú egység 50%-kal nagyobb erejű támadást visz be „kis" páncélzatú egységeknek, de fele akkorát épületekbe. Ez az arány ostrom jellegű támadóknál pont fordított. Az 1. táblázat erről szól.
Ez a rendszer a taktikai fegyvertár része, és főleg azt szolgálja, hogy ne lehessen fölénybe kerülni egyfajta, erős egység gyártásával – a siker záloga a kevert seregekben van, melyek mindenféle támadásra és védekezésre fel vannak készítve. Épp ezért aki igazán sikeres hadvezér akar lenni, a fentieket jól meg kell, hogy jegyezze!

Szintén érdekes a páncélzat értéke, mely pozitív érték esetén csökkenti az elszenvedett sebzés mértékét, negatív értéknél viszont növeli azt. Előbbi esetben ezt a sebzés csökkenés=((páncél)*0.06)/(1+0.06*(páncél)) képlettel, utóbbi esetben a sebzés növekedés= 2-0.94^(-páncél) képlettel számolhatjuk ki – aki viszont nem akar számolgatni, annak egy táblázattal segítek.

Varázsalapok
Mint írtam, a W3-ban a csata mellett kiemelt szerepe van a varázslatoknak, ezért érdemes megismerkedni az alapkifejezésekkel és alaplépésekkel.

A lecsengés (cool down) az az idő, amelynek el kell telnie ahhoz, hogy újabb varázslatot végezhess. Ezt nevezhetjük késleltetésnek is, értéke állandó, nem függ a manaszinttől vagy manaregenerációtól.

A hősök intelligenciája határozza meg a mana szintjét. Minél magasabb az intelligencia, annál több manád lehet.

A manaregeneráció nagyon fontos érték, hiszen ez határozza meg, milyen gyorsan termelődik újra a manád! Sok mágusegységnél ez az érték növelhető.

Néhány nagy erejű varázslat teljes hatásához az kell, hogy a mágus a bűbáj teljes ideje alatt mozdulatlanul álljon. Ilyenkor ne adjunk neki másik parancsot, és védjük meg az ellenség támadásától!
Ezen mágiák a következők:
Orkok, Farseer (Látnok) – Earthquake (Földrengés)
Árny-Elfek, Keeper of the Grove (A Liget Őrzője) – Tranquility (Nyugalom)
Árny-Elfek, Priestess of the Moon (A Hold Papnője) – Starfall (Csillaghullás)
Élőhalottak, Lich – Death and Decay (Halál és pusztulás)
Emberek, Archmage (Főmágus) – Blizzard (Hóvihar)
Az ilyen mágiák elvégzését legjobban a cselekvésképtelenné tévő támadásokkal akadályozhatjuk meg, ilynek a Sleep (Élőhalottak, Dread Lord), Storm Bolt (Emberek, Mountain King), Stasis Trap (Árny-elfek, Witch Doctor), vagy a War Stomp (Orkok, Tauren Chieftain)

Sok varázslat automatikusra állítható. Ennek nyilvánvaló előnyei mellett csupán annyi a hátránya, hogy ily módon folyamatosan fogy a mágus manája. Mindig gondoljuk végig az automatikus varázslat használatát! Az emberek Papjának két ilyen mágiája is van, a Heal (Gyógyítás) és az Inner Fire (Belső Tűz). Mivel mindkettő hasznos lehet, érdemes több papot képezni, és egyiknél ezt, másiknál amazt bekapcsolni. A mágusok általában nem alkalmazzák a támadó bűbájokat magukra – az Ork

	Kis	Köz.	Nagy	Megerős.	Hős
Normál	150%	100%	100%	50%	100%
Szúró	75%	100%	150%	35%	50%
Ostrom	50%	100%	100%	150%	50%
Varázslat	100%	100%	100%	100%	75%

1. táblázat

Hősszint	1	2	3	4	5
Szüks. XP	-	200	500	900	1400
Hősszint	6	7	8	9	10
Szüks. XP	2000	2700	3500	4400	5400

2. táblázat

Egys. szintje	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
XP Csúszómászóért	20	30	40	60	80	120	160	240	320	480
XP normál egységért	25	37.5	50	75	100	150	200	300	400	600
Hősszint	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Elnyert XP	80	100	120	140	160	200	240	280	320	400

3. táblázat

Sámán Bloodlust (Vérszomj) varázslatát csak akkor süti el magára, ha támadásra szólítjuk fel.

Minden fajnak két kiemelt mágusa van. (Emberek: Priest, Sorceress; Orkok: Shaman, Witch Doctor; Árny-Elfek: Druid of the Claw, Druid of the Talon; Élőhalottak: Necromancer, Banshee.) Ezek 200-as manáról indulnak, és két tréningen át (Adept és Master Training) fejlődnek fel 400-as szintre. (A mesterkurzushoz már 3. szintű főépületre lesz szükségünk!) Fontos, hogy minél előbb elvégezzük ezen tanfolyamokat, hiszen ezek a manaszint mellett a HP-t és a manaregenerálódást is növelik. Célszerű két „varázslógyárat" építeni, hogy az egyikben termeljünk, a másikban fejlesszünk, majd ezek végén a kétfajta egységet párhuzamosan állíthatjuk elő!

Minden hősnek van egy Ultimate Spell képessége, amely a legerősebb mágia. Ezt csak 6. szint felett tanulhatja meg, és elsütése általában valamilyen feltételhez kötött – mint például naponta csak egy ultimate spell használható.

Néhány varázslat és képesség passzív, ami azt jelenti, hogy kifejlesztése után nem kell törődnünk vele, az öt birtokló egység folyamatosan használja azt, mindenféle plusz költség nélkül. Ilyennek számítanak az aurák is, amelyek körüllengik némelyik hőst, és pozitív hatásuk a hatósugarukban lévő baráti, szövetséges egységeket támogatja.

Hősök

A W3 alapját immáron a hősök jelentik. Érdemes kicsit áttekinteni a velük kapcsolatos tudnivalókat.

Első hősöd ingyenes, nem kerül semmibe. Ahhoz, hogy megteremtsd, szükség van egy barakkra (Barracks, Ancient of War, Crypt). A megszületett hős egy jártassági ponttal és egy Town Portál tekerccsel érkezik. A további hősök már bizonyos számú nyersanyagba kerülnek, és a második hőshöz második szintű, a harmadikhoz harmadik szintű főépületre van szükség. Maximum három hősöd lehet, és csak egyfajta – ha építesz egy Főmágust, még egyet nem tudsz előcsalogatni. A hősöknek van egy kis tárolója, melyben maximum 6 tárgyat lehet helyezni – erről később még lesz szó. A hősök után nem marad holttest, és feltámaszthatóak az oltáron, az összes addigi tapasztalati pontjukkal, és a halálukkor náluk lévő tárgyakkal együtt. A tapasztalati pontok (XP) gyűjtése igen fontos, hiszen bizonyos számú XP elérése után a hős szintet lép, és ilyenkor egy jártassági pontot kap, melyből egy varázslatot vagy képességet vásárolhat. Minden hős 3, három szinten fejleszthető képességet vagy mágiát, plusz egy „ultimate spell"-t, egy nagy erejű, de nem fejleszthető végső bűbájt vehet magának (ez utóbbit csak a 6. szint után). Ebből következik, hogy egy hős maximum 10-es szintet érhet el (3 mágia v. képesség * 3 fokozat + 1 ultimate spell). A 10. szint elérése után az XP gyűjtögetés leáll.

Érdemes átnézni az XP gyűjtés menetét. Lássuk először a szintlépésekhez szükséges pontokat (2. táblázat):

Következzék a 3. táblázat, mely azt mutatja meg, mennyi XP-t kapunk az egyes Csúszómászók és ellenséges, normál egységek leöléséért – a táblázatból kitűnik, utóbbiak jobban fizetnek (Csúszómászóért kapott XP * 1.25) Végül a legzsírosabb jutalom – a hősök legyőzéséért járó tapasztalati pontok (3. táblázat).

A szintlépés nemcsak a jártassági pont megszerzéséért fontos, hanem a különböző tulajdonságok is növekednek. A három alaptulajdonság – erő, ügyesség, intelligencia – minden hősnél más-más prioritású, a Főmágusnak az intelligenciája, a Paladinnak az ereje a legfontosabb jellemzője. Minden szintlépéskor nő a három alaptulajdonság, az említett prioritás függvényében, mely leolvasható a statisztikákból. Ez magával vonja a támadási erő, a páncélzat, a HP és a manaszint, valamint bizonyos hősöknél a sebesség növekedését is – mindezek az adott hősnél egy külön táblázatban megtalálhatóak. Összefoglalva ennek lényege:

– Az **Erő (Strenght)** a hős fizikai ereje. 1 erőpont 5% támadási erő- és ugyanennyi maximum HP növekedést, valamint bizonyos fokú HP regenerálódás gyorsulást eredményez.
– Az **Ügyesség (Agility)** határozza meg, hogy a hős milyen ügyesen tér ki a támadások elől, és milyen sebességgel támad. 1 ügyességi pont 5% védelmi arány- és 2% támadási arány növekedést von magával.
– Az **Intelligencia (Intelligence)** azt mutatja meg, mennyire képes az adott hős irányítása alá vonni a mágikus erőket. 1 intelligencia pont 5%-os maximum manaszint és ugyanekkora manaregenerálódás-arányt jelent

Ez természetesen azt is jelenti, hogy a W3-ban nincs az RPG-kben megszokott kattintgatás az XP elosztásához – az összes döntéskényszer annyi, hogy a megszerzett jártassági pontot melyik új képességre/varázslatra, vagy melyik meglévő fejlesztésére költsük el.

Az újjászületés egy ceremónia, amelyben a harcmezőn elesett, és az éterbe távozott hős lelkét egy megszentelt oltáron újra materializáljuk. Ennek ideje az elesett hős szintjétől függ, de maximum 150 másodperc. A költsége az eredeti ár fele, plusz szintenként 10%, de nem lehet több mint 700 arany. Az új testet kapott hős minden tárgyával, teljes HP-val és 100 egységnyi manával kel fel az oltárról.

A hősök speciális egységek, így bizonyos fokú mágia ellenállóságot élveznek. A negatív hatású bűbájok rövidebb ideig hatnak rájuk, és a támadó varázslatok 25%-kal kisebb sérülést okoznak nekik. Ezt a mágia ellenállóságot nem növelhetjük sem szintlépés után, sem különleges tárggyal.
Kezdő és tapasztalatlan játékosok általában egy hőst gyártanak, és amíg nem gyakoroljuk be a játékot, ezt javaslom én is, hiszen egy hőst könnyebb irányítani és hamarabb is éri el a megfelelő szinteket. A rutinos játékos általában két hőst választ seregébe, hiszen ezzel egyrészt megosztja az ellenfél figyelmét, másrészt egy sérült hőst kivonhat a csatából a gyógyulás idejére, és a másikkal folytathatja a küzdelmet. Vannak olyan párosok, amelyek ráadásul erősítik egymást, jó példa erre az embereknél a Paladin és a Főmágus, ahol az előbbi hős Devotion Aura (Az áhitat aurája) passzív képessége növeli a Főmágus védelmét, míg annak Fényesség Aurája (Brilliance Aura) a Paladin manaregenerációját gyorsíthatja. Természetesen két hős esetében a tapasztalati pont eloszlik, de nagyobb csatában, főleg team meccsekben előfordul, hogy a harc több képernyőn zajlik, és ilyenkor az XP, amely kívül esik az egyik hős hatósugarán, úgyis elveszne, két hőssel jobban le tudjuk fedni a csatateret, így ez kicsit kompenzálja az előbbi negatívumot.

A végére még néhány fontos tipp:
– Amint hősöd szintet lépett, azonnal költsd el a megszerzett jártassági pontot! A jó játékos előre megtervezi a pontok elköltésének sorrendjét, sőt, képes ehhez igazítani taktikáját is!
– Tartsd életben hősöd minden áron! Alapvetés, hogy egy hős alacsony szinten nagyon gyenge, magas szinten viszont nagyon erős. Épp ezért létfontosságú, hogy minél előbb szintet lépj, és a hősödet ellásd olyan tárgyakkal, melyek végszükség esetén megmenthetik életét (gyógyító italok, tekercsek)!
– Tanulj meg elmenekülni! Nem szégyen a futás, de nagyon hasznos… A hős általában igen gyors, így könnyen egérutat nyerhet. Van egy trükk, amit gyakran alkalmazhatunk: ha hősünket támadják, kezdjünk el futni baráti vagy szövetséges erőink körül, akik megtámadják üldözőinket! További menekülési lehetőségek rejlenek különféle tárgyakban, (Town Portal tekercs, Láthatatlanság és Sérthetetlenség Itala, vagy az Illúzió Botja, melynek segítségével hősünkről „másolatot" készíthetünk, és ezen klónt küldjük támadásba, míg igazi hősünkkel eliszkolunk.)
– Próbáld meg elterelni a támadást hősödről más, kevésbé értékes egységeidre! Told őket

hősöd és a támadók közé, ha nem jön be, jöhet a menekülés…
– Használd ki a gyógyerejű hősök és mágusok segítségét! Szükség esetén sok zsoldostáborban fel lehet bérelni Troll Árnypapot, aki szintén képes a hősöd gyógyítására.
– Három hősödet az F1, F2 és F3 gombokkal választhatod ki leggyorsabban, ezt gyakorold be, életmentő lehet! Figyeld a hősöd ikonját a bal felső sarokban, ha megtámadják, villog, azonnal vizsgáld ki a helyzetet!
– XP, XP, XP… Figyeld a tapasztalati pontokat, ha már csak pár pont kell a szintlépéshez, cserkéssz be valami kósza egységet vagy Csúszómászót, és lépj magasabb szintre, majd költsd el rögtön a megszerzett pontot! Ha szerencsésen ráakadtál egy Tapasztalat Könyvre (Tome of Experience), rögtön használd fel, ne tartogasd!

Építkezés és Gazdaság
A két fontos tényezőt összevontam, mert nagyban támaszkodnak egymásra. Kezdjük a népességlimitek, melyet érdekesen összemostak az élelemtermeléssel a fejlesztők. Más játékokban megszokhattuk, hogy előbbihez házakat kell építeni, utóbbihoz farmokat, amik előbb-utóbb kimerülnek. A W3-ban kombinált épületek vannak – farm és lakóház egyszerre: egy-egy ilyen építmény 10-10 egységnyi élelmet termel. Ha egy katona 2 „csirkecombot" fogyaszt, és két farmunk van, maximum 10 ilyen egységet termelhetünk, többet nem tudunk eltartani, csak ha újabb kajaellátót építünk. Az élelemlimit 90, ami seregünk összetételétől függően kb. 20-30 fős csapatot jelent (a hősök esznek legtöbbet, 5 egységet).
A fentieket a fejlesztők egy igen érdekes és ötletes, bár néha keserű fűszerrel próbálták megbolondítani, ez pedig az Upkeep, vagyis a fenntartási költség. A képernyő jobb felső sarkában láthatjuk ezt, és külön értesítést is kapunk változásáról. Igen egyszerű dolog ez: minél nagyobb a seregünk, annál több arany megy el a fenntartására. Ha embereink 0 és 40 egység közötti élelmet fogyasztanak, akkor nincs „büntetés" (No Upkeep), ha 41 és 70 egység között, akkor a kitermelt aranynak csak a 70 százaléka jut el a kincstárunkba (Low Upkeep), míg 71 és 90 között csak a 40%, azaz 10 kibányászott aranyból 4 marad (High Upkeep)! Ezzel nyilván a seregek létszámát próbálták limitálni, tehát vagy akkora sereget tartunk fent, hogy a fogyasztásuk 70 egység alatt maradjon, vagy elindulunk a térképen, és megpróbálunk további bányákat birtokunkba venni, hogy legyen pénzünk nagy sereg felállítására. Persze mivel ezen bányákat, a hozzá épített épületeket és a dolgozókat is védenünk kell, ez eléggé a 22-es csapdájára emlékeztet… Épp ezért inkább az előbbi arany középutat választanám, azaz egy közepes sereg felállítását, szükség esetén a fölösleges egységek (például munkások) leölésével szerezhetünk további helyeket seregünkben.

Már említettem, hogy a W3-ban a fa másodlagos nyersanyag, néhány (2-3) munkással a szükséges famennyiség kitermelhető. Ráadásul minden fajnak van lehetősége ezen termelés gyorsítására. Az embereknél a Fűrészüzemben lehet két szinten fejleszteni a fakitermelést (Improved Lumber Harvesting – Fejlett fakitermelés), ezzel munkásaink több fát bírnak el, nő a termelékenység. Az Árny-Elfek Lélekgomolya (Wisp) fakitermelőskor nem irtja ki a fákat, tehát ezen fajnak nem kell mindig újabb erdő után nézni. Az Élőhalottak Hullarablója (Ghoul) pedig az emberek Parasztjainak, vagy az orkok Peonjainak alap 10 egységes kitermelésével szemben dupla annyit, húsz egységet szorgoskodik össze. Ezen kívül mindenkinek lehetősége van Goblin Shredder bérlésére, mely egy hatásos fakitermelő gép, és feleslegessé teszi a favágóinkat!

Az arany jelentőségéről már írtam. Nagyon fontos a fajok közti különbséget hangsúlyozni, azaz az emberek és az orkok hagyományos módon, a bánya és a városközpont közti ingázással termelik a nemesfémet, ezért itt nagyon oda kell figyelnünk, hogy a központ és a bánya közé ne építsünk semmilyen épületet, amely akadályozná a folyamatos termelést! Bár a többi fajnak nincs szüksége városközpontra az ércnyeréshez, érdemes ilyent építeni a bánya mellé, hogy baj esetén egy hősünkkel és kis csapatával oda tudjunk rohanni egy Town Portal tekercs segítségével. Minden fajra igaz, hogy maximum 5 munkást állíthatunk az aranybányászatra, ezen szabálytól csak akkor lehet eltérni, ha az emberekkel vagy orkokkal játszva messze van a központunk és a bánya, és új központ építésére még nincs elég nyersanyag.
Épp ezért ezen fajoknál kiemelt jelentőségű, hogy első városközpontunkat egy megfelelő kapacitással rendelkező bánya közelébe helyezzük! (A kitermelhető ércmennyiségről információt kapunk, ha a bánya fölé visszük a kurzort.) Multiplayer játékban használjuk ki a nyersanyag megosztás és csere lehetőségét, hogy a fölösleges nyersanyagot átadjuk szövetségesünknek, hogy tőle nekünk fontos anyagokat kapjunk! Az építkezés terén van pár érdekes megoldás. A falakként használható épületekről, melyekkel főleg tornyainkat vagy központunkat védhetjük, már írtam. A másik érdekesebb taktika a támadó jellegű építkezés. Ha egy kiterjedtebb város ostromába fogunk, érdemes pár barakkot az ellenséges város közelébe építeni, így helyben tudjuk képezni a katonáinkat, ami kulcslépés lehet az ostromban. Az okos árny-elf parancsnok épít pár Holdkutat is, amely a mana- és HP regenerációt segíti, és az ő előnye az is, hogy a barakként üzemelő Ancient of War a kellő számú sereg legyártása után mobilizálható, és részt vehet a támadásban. Az élőhalott tábornok temetőt is építhet a város közelébe, amelyből nekromantái csontvázkatonákat támasztanak fel a csata idején. És ide is építhetünk tornyokat, amelyek segíthetnek az ostromban, például lerohanva, majd visszavonulást színlelve a tornyok hatósugarába vonva az ellenséget. Ez azonban általában csak az emberi és ork játékosra vonatkozik, az árny-elfeknél ez a taktika ritkább, és az élőhalottakra nem jellemző, hiszen nekik először Necropolist kellene ehhez építeni a Penészes „alapozáshoz". A harmadik taktikai húzás a fontos épületek elrejtése. Ez főleg rutintalan játékosok ellen hatásos, akik fontos épületeinket fő táborunkban keresik. Ha néhány, stratégiai jelentőségű épületünket ettől távolabb, és ha van rá mód, egy kisebb erdő védelmébe építjük, az két célt is szolgálhat. Az első, hogy kiesik a városunk ostromából, és nyugodtan termelhetjük a véderőt, mely, ha el is esik a főváros, képes meglepni és legyőzni a sebzett ellent, és feltartani az újjáépítés idejére a szórványtámadásokat. A másik érdekes vetülete ennek, hogy gyakran megtévesztheti ellenségünket, például ha egy légi egységeket gyártó épületet eldugunk, a városunk felderítése után könnyen azt hiheti, hogy egyelőre földi egységeinkre helyezzük a hangsúlyt, és ő is ez ellen készül, védtelenné válva egy korai, meglepetésszerű légitámadásra. Ezen taktika egyetlen hátránya, hogy a rutinos játékos számít erre, és ha sikerül felderítenie ezen különálló kis táborainkat, ráküldi erőit. De ilyenkor legalább tudjuk, hogy harcedzett ellenféllel állunk szemben…
Egy bizonyos fajta épületre duplán klikkelve az összes hasonló épületet kiválaszthatjuk (csoportos épületkijelölés), ha például van két barakkunk (többre általában nincs szükség), és mindegyikben akarunk 5-5 azonos egységet képezni, azt ilyen módon egyszerre tehetjük meg!
És még két hasznos tudnivaló. A helyreállítási költség a bekerülési összeg 35%-a, ha pedig egy termelést vagy fejlesztést leállítunk, az egység- és épületfejlesztések, az egység előállítás és a hős feltámasztás esetén a ráfordított összeg 100%-át visszakapjuk, építkezés visszavonásakor azonban csak a 75%-át.
Nagyjából ezek voltak a Warcraft 3 legfontosabb alaptudnivalói. Mindezek mellé persze sok gyakorlás kell, hogy minden olajozottan menjen, ebben egyébként nagy segítséget jelentenek a rögzíthető játékok, melyek visszajátszásából tanulhatunk!

SEMLEGES ÉPÜLETEK

A minitérképen pici arany házikók formájában feltűnő semleges épületek mindenki számára elérhetőek, és ami fontos, sebezhetetlenek. A kereskedőknél, a zsoldostáborokban csak hőseink vásárolhatnak. Mivel sokukat Csúszómászók őrzik, célszerű éjjel használni őket, vagy nagyon gyorsan átrohanni a harcos kedvű lényeken. Természetesen a semleges épületeket nem lehet elfoglalni, de védőssereggel, őrtornyokkal körbe lehet bástyázni őket, hogy az ellenség ne férjen hozzájuk.

Goblin Merchant (Goblin Kereskedő)

A Goblinok korábban a Horda szövetségesei voltak, de kapzsiságuk arra ösztönözte őket, hogy a maguk útját járják. Boltjaikban hasznos holmikat árulnak a betérő hősöknek. Az alant felsorolt tárgyak leírása a részletes listában megtalálható, itt csak áraikat és az eladási körülményeket ismertetem. Ehhez némi magyarázat: a név melletti szögletes zárójelben lévő szám a maximum megvásárolható mennyiséget jelöli; a megjelenés a játék elindulásától számított idő másodpercben - ezen idő előtt hiába is megyünk a boltba, nem kapható még az adott áru; az újraterm. pedig a tárgy újbóli megjelenése a bolt porcán, másodpercben.

Potion of Healing (Életital) [3]
Ára: 100 arany. Megjelenés 440 mp, újraterm. 120 mp.

Potion of Mana (Manaital) [3]
Ára: 200 arany. Megjelenés 440 mp, újraterm. 120 mp.

Potion of Invisibility (A Láthatatlanság Itala) [3]
Ára: 100 arany. Megjelenés 440 mp, újraterm. 120 mp.

Scroll of Healing (A Gyógyítás Tekercse) [3]
Ára: 250 arany. Megjelenés 440 mp, újraterm. 120 mp.

Scroll of Protection (A Védelem Tekercse) [2]
Ára: 200 arany. Megjelenés 440 mp, újraterm. 120 mp.

Gem of True Seeing (Az Igazlátás Ékköve) [1]
Ára: 200 arany. Megjelenés induláskor, újraterm. 120 mp.

Wand of Negation (Az Ellenmágia Botja) [2]
Ára: 200 arany. Megjelenés induláskor, újraterm. 120 mp.

Scroll of Town Portal (A Városportál Tekercse) [2]
Ára: 200 arany. Megjelenés 440 mp, újraterm. 120 mp.

Goblin Laboratory (Goblin Laboratórium)

A tudás háza, ahol ügyes és hasznos Goblin egységeket bérelhetsz fel, valamint jó pénzért belekukkanthatsz a Goblinok teleszkópjába, mely felfedi előtted a térkép egy részét.

Goblin Sapper (Goblin Utász) [3]
Ára: 250 arany, 100 fa, 2 élelem. Megjelenés 440 mp, újraterm. 45 mp.
A Goblin Utászok egy 4.-es szintű, 100 HP-val és 2-es közepes páncélzattal rendelkező, főleg épületek ellen hatásos robbantóbrigád. Különleges képességük a Kaboom!, mely 10 egység sugarú körben 500, 25 egységnyi sugarú körben pedig 200 sebzést okoz. A kijelölt célpont csak épület, földi egység vagy fa lehet. A robbanás az egységet elpusztítja; az Utászokat - biztonsági okokból - nem lehet a Goblin Zeppelinek fedélzetére venni.
(Megj.: ez utóbbi mondat csak az 1.01-es patch után igaz!)

Goblin Zeppelin [1]
Ára: 280 arany, 60 fa. Megjelenés 440 mp, újraterm. 30 mp.
1-es szintű, nagy páncélzatú, 500-as HP-jú, átlagos (270) sebességű mechanikus szállítóeszköz, melynek segítségével seregeinket átdobhatjuk a nagy vizeken, magas hegyeken túlra. Ostromgépekből 4, többi egységből 8 darabot pakolhatunk bele. Ha a Zeppelint az ellenség lelövi, a fedélzetén tartózkodók túlélik a zuhanást, de a becsapódástól rövid ideig kótyagosak lesznek, melynek hatására támadási és mozgási sebességük lelassul.

Goblin Shredder (Goblin Daraboló) [3]
Ára: 440 arany, 100 fa, 4 élelem. Megjelenés 440 mp, újraterm. 30 mp.
Vasból tákolt, 6.-os szintű közelharci egység, közepes nagyságú, 3.-as páncélzattal, 600-as HP-val, földi egységekre 47.5 pontnyi támadással, átlagos (240) sebességgel. Békeidőben kitűnő fakitermelő egység, ugyanis egyszerre 200 egységnyi fát képes gyűjteni!

Reveal (Felfedés)
50 aranyért 6 másodpercre felfedi a térkép egy részét, és megmutatja az ott lévő láthatatlan egységeket is.

Zsoldostábor

A Csúszómászók lételeme a harc, épp ezért szívesen csatlakoznak bárkihez némi nyersanyagért - és persze egy kiadós öldöklésért - cserébe. Kilenc különféle zsoldostábort találunk a játékban, ezek színben is különböznek egymástól. Hogy hol melyik tábor jelenik meg, az ugyanúgy, mint a Csúszómászók esetében a tileset-től (a térképet alkotó építőelemek) függ. Az egységek leírása a részletes listában található, itt csak a megszokott felsorolás következik. Minden hármas egység egy-egy tábort jelöl, ezért egy lény több helyen is szerepelhet. És még egy fontos tudnivaló: a felbérelt lény saját egységeink számát gyarapítja, tehát a létszámlimitbe beleszámít!

Forest Troll Berserker (Erdei Troll Őrjöngő) [1]
Ára: 240 arany, 30 fa, 3 étel. Megjelenés 440 mp, újraterm. 60 mp.

Forest Troll Shadow Priest (Erdei Troll Árnypap) [1]
Ára: 180 arany, 10 fa, 2 étel. Megjelenés 440 mp, újraterm. 60 mp.

Ogre Mauler (Ogre Marcangoló) [1]
Ára: 300 arany, 50 fa, 4 étel. Megjelenés 440 mp, újraterm. 60 mp.

Kobold [1]
Ára: 100 arany, 1 étel. Megjelenés 440 mp, újraterm. 60 mp.

Murloc Huntsman (Murlok Vadász) [1]
Ára: 140 arany, 10 fa, 2 étel. Megjelenés 440 mp, újraterm. 60 mp.

Assassin (Orgyilkos) [1]
Ára: 240 arany, 30 fa, 3 étel. Megjelenés 440 mp, újraterm. 60 mp.

Gnoll Brute (Gnoll Brutál) [1]
Ára: 200 arany, 2 étel. Megjelenés 440 mp, újraterm. 60 mp.

Gnoll Warden (Gnoll Őrszem) [1]
Ára: 200 arany, 20 fa, 2 étel. Megjelenés 440 mp, újraterm. 60 mp.

Ogre Magi (Ogre Mágus) [1]
Ára: 300 arany, 50 fa, 4 étel. Megjelenés 440 mp, újraterm. 60 mp.

Ogre Warrior (Ogre Harcos) [1]
Ára: 200 arany, 20 fa, 2 étel. Megjelenés 440 mp, újraterm. 60 mp.

Ice Troll Berserker (Jégtroll Őrjöngő) [1]
Ára: 240 arany, 30 fa, 3 étel. Megjelenés 440 mp, újraterm. 60 mp.

Ice Troll Trapper (Jégtroll vadász) [1]
Ára: 240 arany, 20 fa, 2 étel. Megjelenés 440 mp, újraterm. 60 mp.

Centaur Outrunner (Kentaur Sebes) [1]
Ára: 240 arany, 30 fa, 3 étel. Megjelenés 440 mp, újraterm. 60 mp.

Harpy Rogue (Hárpia Csavargó) [1]
Ára: 200 arany, 20 fa, 2 étel. Megjelenés 440 mp, újraterm. 60 mp.

Razormane Medicine Man (Pengesörény Gyógyító) [1]
Ára: 300 arany, 50 fa, 4 étel. Megjelenés 440 mp, újraterm. 60 mp.

Satyr Shadowdancer (Szatír Árnyéktáncos) [1]
Ára: 200 arany, 20 fa, 2 étel. Megjelenés 440 mp, újraterm. 60 mp.

Furbolg Shaman (Furbolg Sámán) [1]
Ára: 240 arany, 30 fa, 3 étel. Megjelenés 440 mp, újraterm. 60 mp.

Thunder Lizard (Mennydörgés Gyík) [1]
Ára: 340 arany, 80 fa, 5 étel. Megjelenés 440 mp, újraterm. 60 mp.

Murloc Flesheater (Murlok Húsevő) [1]
Ára: 200 arany, 20 fa, 2 étel. Megjelenés 440 mp, újraterm. 60 mp.

Sludge Flinger (Szennyiszap Dobáló) [1]
Ára: 200 arany, 20 fa, 2 étel. Megjelenés 440 mp, újraterm. 60 mp.

Satyr Soulstealer (Szatír Lélekorzó) [1]
Ára: 300 arany, 50 fa, 4 étel. Megjelenés 440 mp, újraterm. 60 mp.

Ice Troll Berserker (Jégtroll őrjöngő) [1]
Ára: 240 arany, 30 fa, 3 étel. Megjelenés 440 mp, újraterm. 60 mp.

Nerubian Warrior (Nerúbiai Harcos) [1]
Ára: 200 arany, 20 fa, 2 étel. Megjelenés 440 mp, újraterm. 60 mp.

Frost Revenant (Fagyjelenés) [1]
Ára: 240 arany, 30 fa, 3 étel. Megjelenés 440 mp, újraterm. 60 mp.

Rogue (Csavargó) [1]
Ára: 200 arany, 20 fa, 2 étel. Megjelenés 440 mp, újraterm. 60 mp.

Kobold Geomancer (Kobold Geomanta) [1]
Ára: 200 arany, 20 fa, 2 étel. Megjelenés 440 mp, újraterm. 60 mp.

Fountain of Health (Életforrás)

A közelében levő hősök és nem mechanikus egységek HP-ját regenerálja automatikusan, másodpercenként 1%-kal.

Fountain of Mana (Manaforrás)

A közelében levő hősök és nem mechanikus egységek manaszintjét regenerálja automatikusan, másodpercenként 1%-kal.

Way Gate (Távolsági Kapu)

Ezek a mesés építmények segítenek leküzdeni a távolságokat. A belépő egységeket átviszik egy másik Távolsági Kapuhoz. Néha a két összekötött kapu azonos színben pompázik, jelezve kapcsolatukat. Ha használni akarod őket, egyszerűen jelöld ki átszállítandó egységeidet, és klikkelj a Kapun. Ha egy egységnek egy olyan pontot adsz meg célnak, amely gyalogszerrel messzebb van, mint egy Kapu használatával, akkor az automatikusan is használni fogja ezt az építményt.

Dragon Roost (Sárkányfészek)

A játék legerősebb lényeit, Sárkányokat lehet itt előcsalogatni és felbérelni. Öt különböző színű sárkány van (vörös, fekete, kék, zöld, bronz). Tulajdonságaik teljesen megegyeznek, színük csak a tileset-től függ. Leírásuk a Csúszómászóknál megtalálható.

Dragon Whelp (Sárkánykölyök) idézése [1]
Ára: 200 arany, 20 fa, 2 étel. Megjelenés indulásnál, újraterm. 60 mp.

Drake (Sárkányfi) idézése [1]
Ára: 340 arany, 80 fa, 5 étel. Megjelenés 480 mp, újraterm. 60 mp.

Dragon (Sárkány) idézése [1]
Ára: 700 arany, 200 fa, 8 étel. Megjelenés 720 mp, újraterm. 120 mp.

HŐSI TÁRGYAK

Az immáron hős alapú Warcraft III fontos részét képezik a mágikus tárgyak. Ezeket leggyakrabban Csúszómászók leölésével szerezhetjük be, vagy a Goblin kereskedők boltjaiban vásárolhatjuk, de néha belebotolhatunk elhagyott, őrizetlen kincses ládikókba is. Érdemes a leölt Csúszómászók vackait-házait, vagy a néptelen épületeket is lerombolni, ezek romjai közt is találhatunk értékeket!

A tárgyakat csak hős veheti fel és használhatja, ha tehát portyázó szabadcsapatunkkal hozzájutunk egy tárgyhoz, őrizzük azt, míg hősünk odaér! Minden hősnek van egy hat rekeszes tárolója, amelyben ezen kincseket őrizheti. A felvétel a jobb klikkel, a használat a ballal történik (néha ehhez ki kell jelölnünk egy célpontot is), a berakott tárgyat más rekeszbe helyezni vagy eldobni szintén jobb klikkel tudjuk. Ezt jól jegyezzük meg, hiszen bizonyos tárgyakra ballal klikkelve felhasználjuk azokat! Erre egyébként a numerikus billentyűzetet is használhatjuk, a bal szélső hat gomb „ábrázolja" a rekeszeket, a 7-8 a felső, a 4-5 a középső, az 1-2 az alsó sort.

Három típusú tárgyat találunk a játékban:

- Feltöltött tárgyak (Charged Items): Ezeket többször is használhatjuk, mielőtt eltűnnének készletünkből. Hogy hányszor, azt a tárgyat jelképező ikon jobb alsó sarkában láthatjuk. Sajnos újratöltésre nincs mód, ha lenullázódnak, elbúcsúzhatunk tőlük.

- Elfogyasztható tárgyak (Consumed Items): Ezeket csak egyszer használhatjuk (ilyenek a valamely képességet növelő könyvek vagy a varázsitalok). Ha felhasználtuk őket, eltűnnek a készletünkből. Célpontra nincs szükség, csak hősünkre alkalmazhatjuk őket.

- Állandó tárgyak (Persistent Items): Ezek a tárgyak mindaddig nálunk maradnak, míg el nem dobjuk őket. Általában valamely tulajdonságunkat, értékünket növelik, ez a hatás mindaddig fennáll, míg nálunk vannak. Csak a hősre használható, célpontra ehhez sincs szükség.

Mindegyik tárgynak van egy szintje, amely nem a hősre vonatkozik, hanem arra, milyen szintű Csúszómászónál lehet az adott tárgy. Minél magasabb ez a szám, annál erősebb teremtmény őrzi azt, a 10-es szintű, igen értékes Királyok Koronáját (Crown of Kings +5), mely mindhárom alaptulajdonságot (erő, ügyesség, intelligencia) 5 ponttal növeli csak 10-es szintű (és 1800-as HP-jú...) Sárkányok leölésével szerezhetjük meg!

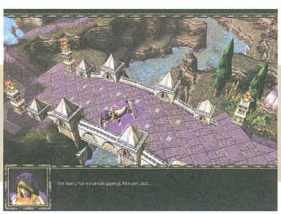
A „viselhető" tárgyakat (köpeny, csizma stb.) nem aggathatjuk hősünkre, azaz nincs az RPG-kből ismerős „öltöztetőbaba". Ezek szintén a készletünkben vannak, és kifejtik hatásukat, így akár hat pár egyforma csizmánk is lehet, melyek hatása összeadódik.

Hőseink kicserélhetik egymás közt tárgyaikat, egyszerűen jobb klikkel kiemelve a készletből, és ballal klikkelve a másik hősön. Ez különösen hasznos lehet csapatjátékban!

A tárgyak a hőshöz tartoznak, és annak halálakor követik őt a nemlétbe. Ha az Oltáron feltámasztjuk hősünket, az összes tárgyát visszakapja.

Nagyon fontos a tárgyak menedzselése, hiszen elég kevés a hat hely. (Egy tárgy csak egy helyet foglal, de sajnos nincs mód az azonos tárgyak egy rekeszbe való halmozására.) Ha egy Könyvet (Tome) találunk, mely egyszer használatos, és már tele a „tarisznya", dobjunk le valamit, vegyük fel a Könyvet, olvassuk el, erre az eltűnik, és visszavehetjük tárgyunkat. Használjuk ki a többi hősünk rekeszeit is, nyugodtabb időben érdemes úgy pakolgatni, hogy minden hős a neki megfelelő vagy szükséges tárgyakat hordja (például érdemes portyára küldött hősünknél egy Városportál (Town Portal) tekercset tartani). Ha egy tárgyra már nincs szükségünk, és azt eldobjuk, vagy ott hagyjuk, a hol találtuk, inkább semmisítsük meg, mintsem az ellenség kezére jusson! Egyes játékosok az értékesebb tárgyakat beviszik városukba, és ört állítanak mellé, hogy szükség esetén felvehessék, vagy elpusztíthassák azt (egyszerűen meg kell támadni - A és klikk). Sajnos a semleges épületekben (mint az említett Goblin kereskedő boltja) nem adhatjuk el fölösleges tárgyainkat.

Következzék a tárgyak felsorolása, a három kategória szerint, eredeti angol elnevezésük ABC sorrendjében.



FELTÖLTÖTT TÁRGYAK [CHARGED ITEMS]

Crystal Ball (Kristálygömb): 8 másodpercre felfedi a kiválasztott területet (90-es sugarú körben), az ott lévő láthatatlan egységekkel együtt. Ötször használható, 3-as szintű.

Goblin Land Mine (Goblin földi akna): A kiválasztott pontra egy rejtett aknát helyez el. Ha egy ellenséges egység megközelíti felrobban, és sebzi a hatósugarában (10) lévő egységeket. (Természetesen az akna is megsemmisül.) Háromszor használható, 3-as szintű.

Healing Wards (Gyógyító Őr): A kiválasztott ponton elhelyez egy gyógyerejű totemet, mely 20 másodpercig gyógyítja a hatósugarában (50) lévő szövetséges és saját egységeinket. Háromszor használható, 6-os szintű.

Sentry Wards (Őrszem): 10 percre (!) felfed egy területet, és láthatóvá teszi az ott zajló eseményeket. (Az Orkok troll Boszorkányorvosának azonos nevű mágiájához hasonlóan.) Ötször használható, 3-as szintű.

Scepter of Mastery (A Mester Jogara): A kiválasztott nem hősi egység irányítását a kezedbe adja. A hatás folyamatos. Alkalmazható légi és földi, szerves (tehát nem mechanikus) ellenséges egységekre, illetve Csúszómászókra, maximum 6-os szintig. A hatótávolsága 75 egység, Háromszor használható igen értékes tárgy, ennek megfelelően 10-es szintű.

Talisman of the Wild (A Vad Talizmánja): Ez a misztikus, ritka kő megidéz egy Furbolgot, hogy az oldaladon harcoljon 3 percig. Háromszor használható, 7-es szintű.

Wand of Illusion (Az Illúzió Botja): A kiválasztott célpontról (ez lehet önmagunk, szövetséges, ellenséges vagy semleges [utóbbi kettőnek értelme nincs J], légi és földi egyaránt) még egy példányt készít, amely nem támadhat, az ellenfelétől a támadási érték kétszeresét szenvedi el, és egy perc múlva, vagy a HP lenullázódásakor eltűnik. Ez az ellenfelünk megtévesztésére jó, főleg, ha sérült, értékes egységünkről akarjuk elterelni a figyelmet. Hatótávolsága 50 egység, háromszor használható, 3-as szintű.

Wand of Lightning Shield (A Villámló Pajzs Botja): Az Ork Sámán azonos nevű mágiájához hasonlóan elektromos pajzsot von egy földi egységünk köré 20 másodpercre, mely sebzi a körülötte állókat (20 egységnyi területet), másodpercenként 15 ponttal. Hatótávolsága 50 egység, háromszor használható, 6-os szintű.

Wand of Negation (Az Ellenmágia Botja): 30 egységnyi területen minden mágikus effektet megszüntet. Hatótávolsága 50 egység, háromszor használható, 0-ás szintű.

Wand of the Wind (A Szél Botja): A hős ezen bot segítségével egy ciklont támaszthat. Ez 7 másodpercre felkap a levegőbe egy ellenséges egységet, ez idő alatt az nem támadhat, vagy varázsolhat. Hatótávolsága 60 egység, háromszor használható, 6-os szintű.

ÁLLANDÓ TÁRGYAK [PERSISTENT ITEMS]

Alleria's Flute of Accuracy (Alléria Pontosságflótája): 90 egységnyi területen lévő saját és szövetséges, légi és földi távolsági támadással operáló (lőfegyveres) egységeink sebzésének erejét növeli 10%-kal. Hasonló az Árny-Elfek hősének, a Hold Papnőjének Trueshot Aura (A Pontos Lövés Aurája) mágiájához. Szint: 7

Ancient Figurine (Ősi Figura): Az őt viselő hős Intelligenciáját növeli eggyel. Szint: 0

Ancient Janggo of Endurance (A Kitartás Ősi Dobja): Az őt viselő hős, és a 90 egységnyi területen körülötte harcoló saját és szövetséges, légi-földi egységek támadási sebességét 5%-kal, mozgási sebességét 10%-kal növeli, hasonlóan az Ork Tauren Törzsfőnök Endurance Aura (A Kitartás Aurája) képességéhez. Szint: 7

Belt of Giant Strenght +6 (Az Óriás Erő Öve): Az őt viselő hős Erejét növeli meg 6 ponttal. Szint: 8

Boots of Elvenkind +6 (Az Elf-féle Csizmája): Az őt viselő hős Ügyességét növeli 6 ponttal. Szint: 8

Boots of Speed (A Sebesség Csizmája): Az őt viselő hős mozgási sebességét növeli. Szint: 2

Bracer of Agility (Az Ügyesség Karkötője): Az őt viselő hős Ügyességét növeli meg 1 ponttal. Szint: 0

Circlet of Nobility (A Nemesség Fejpántja): Az őt viselő hős mindhárom alaptulajdonságát (Erő, Ügyesség, Intelligencia) növeli 2-2 ponttal. Szint: 4

Claws of Attack +3 (A Támadás Karmai): Az őt viselő hős támadási pontjait növeli 3-mal. Szint: 0

Claws of Attack +6 (A Támadás Karmai): Az őt viselő hős támadási pontjait növeli 6-tal. Szint: 2

Claws of Attack +9 (A Támadás Karmai): Az őt viselő hős támadási pontjait növeli 9-cel. Szint: 4

Claws of Attack +12 (A Támadás Karmai): Az őt viselő hős támadási pontjait növeli 12-vel. Szint: 7

Claws of Attack +15 (A Támadás Karmai): Az őt viselő hős támadási pontjait növeli 15-tel. Szint: 9

Cloak of Flames (A Lángok Köpönyege): Lángokba borítja a hőst, mely a 22 egységnyi területen körülötte álló ellenséges földi egységeket sebzi, másodpercenként 10 ponttal. Szint: 7

Cloak of Shadows (Az Árnyak Köpönyege): A nőnemű Árny-Elfek Shadowmeld (Árnyékba Olvadás) képességéhez hasonlóan a hősnek láthatatlanságot biztosít az éjszakában. A láthatatlan hős nem támadható az ellenség által, feltéve, ha nem fedezik fel (például Őrszemmel). A hatás azonnal megszűnik, ha a hős támad, varázsol, vagy valamely képességét használja. Szint: 2

Crown of Kings +5 (Királyok Koronája): Az őt viselő hős mindhárom alaptulajdonságát (Erő, Ügyesség, Intelligencia) növeli 5-5 ponttal. Szint: 10

Druid Pouch (Druida Szütyő): Az őt viselő hős Intelligenciáját növeli 1 ponttal. Szint: 0

Gauntlets of Ogre Strenght +3 (Az Ogre Erő Páncélkesztyűje): Druid Pouch (Druida Szütyő): Az őt viselő hős Erejét növeli 3 ponttal. Szint: 2

Gem of True Seeing (Az Igazlátás Ékköve): Felfedi az őt viselő hős látóterében lévő láthatatlan vagy rejtőzködő egységeket. Szint: 0

Gloves of Haste (A Sietség Kesztyűje): Az őt viselő hős támadási sebességét növeli 15%-kal. Szint: 2

Goblin Night Scope (Goblin Éjjellátcső): Az őt viselő hős látótávolságát növeli meg az éj sötétjében. Szint: 0

Helm of Valor (A Vitézség Sisakja): Az őt viselő hős Erejét és Ügyességét növeli meg 4 ponttal. Szint: 9

Hood of Cunning (A Dörzsöltség Bőrsisakja): Az őt viselő hős Ügyességét és Intelligenciáját növeli meg 4 ponttal. Szint: 9

Ironwood Branch (Vasfa Ág): Az őt viselő hős Erejét növeli 1 ponttal. Szint: 0

Khadgar's Pipe of Insight (Khadgar Éleselmélűség Pipája): Az őt viselő hős, és a 90 egységnyi területen körülötte álló baráti és szövetséges, légi és földi egységek manaregenerációját gyorsítja, másodpercenként 1 ponttal. Hatása hasonló az Emberi Szövetség Főmágusának Brilliance Aura (A Fényesség Aurája) képességéhez. Szint: 7

Legion Doom-Horn (A Légió Végzetkürtje): Az őt viselő hős, és a 90 egységnyi területen körülötte álló baráti és szövetséges, légi és földi egységek HP regenerációját és mozgási sebességét növeli, hasonlatosan az Élőhalottak hősének, a Halállovagnak (Death Knight) Unholy Aura (Gonosz Aura) passzív képességéhez. Szint: 7

Lion's Ring (Az Oroszlán Gyűrűje): Az őt viselő hős Ügyességét növeli meg 1 ponttal. Szint: 0

The Lion Horn of Stormwind (A Vihar Szelének Oroszlánkürtje): Az őt viselő hős, és a 90 egységnyi területen körülötte álló baráti és szövetséges, légi és földi egységek páncélzatát növeli 1 ponttal, hasonlóan az Emberi Szövetség Paladin hősének Devotion Aura (Az áhítat aurája) képességéhez. Szint: 7

Mantle of Intelligence (Az Intelligencia Palástja): Az őt viselő hős Intelligenciáját növeli 3 ponttal. Szint: 2

Mask of Death (A Halál Maszkja): Az őt viselő közelharci hőst vámpírikus támadási képességgel ruházza fel - az általa bevitt sebzés ötven százaléka életponttá alakul. Szint: 8

Medallion of Courage (A Bátorság Medálja): Az őt viselő hős Erejét és Intelligenciáját növeli 4 ponttal. Szint: 9

Necklace of Spell Immunity (A Mágia-ellenállás Nyaklánca): Az őt viselő hős teljesen immúnis lesz a varázslatokra! Szint: 10

Orb of Fire (Tűzgömb): Az őt viselő hős támadáskor 12 bónusz tűzsebzést is bevisz, ezen kívül a közeli ellenséges egységeket ütés jellegű támadás is éri. Szint: 7

Orb of Frost (Fagygömb): Az őt viselő hős támadásához 6-12 pontot ad, valamint lecsökkenti az ellenség (légi és földi egyaránt) mozgási sebességét és támadási arányát 3 másodpercre. Szint: 7

Orb of Lightning (Villámgömb): Az őt viselő hős támadásához 6-12 pontot ad, valamint az Orkok Sámánjainak Purge (Tisztítás) mágiáját alkalmazza minden támadáskor. (A Tisztítás eltávolít minden jótékony hatású mágiát (buff) egy ellenséges egységről (légi, földi, őrszem), és ezzel együtt 1/5-ére lassítja annak mozgását, 15 másodpercre. A két mágia között annyi a különbség, hogy a Sámán ezen varázsa az idézett lényekre 400 pontnyi sebzést visz be, míg a Villámgömb csupán ötvenet.) Hatótávolsága 70 egység, szint: 9. (A Gömbök mellé minden hős egy, a gömbnek megfelelő lövedéket kap, úgyhogy ha azt látjuk, hogy egy Élőhalott Lich tűzlabdákkal támad, tudhatjuk, hogy nála a Tűzgömb - egyébként maga a támadás megkapóan szép látvány…)

Pendant of Energy (Energiaszuszu): Az őt viselő hős manakapacitását növeli 150 ponttal. (Zsuzsu létező magyar szó: függő, függelék, függődísz :) Szint: 4

Pendant of Mana (Manazsuzsu): Az őt viselő hős manakapacitását növeli 300 ponttal. Szint: 7

Periapt of Health (Az Egészség Jelvénye): Az őt viselő hős HP-ját növeli 300 ponttal. Szint: 7

Periapt of Vitality (Az Életerő Jelvénye): Az őt viselő hős HP-ját növeli 100 ponttal. Szint: 4

Ring of Protection +1 (A Védelem Gyűrűje): Az őt viselő hős páncélzatát növeli 1 ponttal. Szint: 0

Ring of Protection +2 (A Védelem Gyűrűje): Az őt viselő hős páncélzatát növeli 2 ponttal. Szint: 2

Ring of Protection +3 (A Védelem Gyűrűje): Az őt viselő hős páncélzatát növeli 3 ponttal. Szint: 0 (nem elírás, nulla!)

Ring of Protection +4 (A Védelem Gyűrűje): Az őt viselő hős páncélzatát növeli 4 ponttal. Szint: 8

Ring of Protection +5 (A Védelem Gyűrűje): Az őt viselő hős páncélzatát növeli 5 ponttal. Szint: 9

Ring of Regeneration (A Regenerálás Gyűrűje): Az őt viselő hős HP regenerációját növeli, másodpercenként 0.25 ponttal. Szint: 4

Ring of Superiority (A Felsőbbrendűség Gyűrűje): Az őt viselő hős mindhárom alaptulajdonságát (Erő, Ügyesség, Intelligencia) növeli 1-1 ponttal. Szint: 0

Robe of the Magi +6 (A Mágus köpenye): Az őt viselő hős Intelligenciáját növeli 6 ponttal. Szint: 8

Scourge Bone Chimes (A Veszedelem Csontból Készült Harangjátéka): Az Élőhalottak seregének, a Veszedelemnek egyik hőse, a Rettegés Ura (Dread Lord) által ismert Vampiric Aura (Vámpíraura) nevű passzív képességgel ruházza fel az őt viselő hőst, azaz mind ő, mind a körülötte lévő saját és szövetséges egységek minden támadás után az okozott sebzés 15%-át HP pontok formájában visszanyerik. Szint: 7

Skull Shield (Koponyapajzs): Az őt hordozó hős Erejét növeli 1 ponttal. Szint: 0

Slippers of Agility +3 (Az Ügyesség Cipellője): Az őt viselő hős Ügyességét növeli 3 ponttal. Szint: 2

Sobi Mask (Sobi Maszk): 25%-kal növeli az őt viselő hős manaregenerációját. Szint: 4

Spider Ring (Pókgyűrű): Az őt viselő hős Ügyességét növeli 1 ponttal. Szint: 0

Talisman of Evasion (A Kitérés Talizmánja): Az őt viselő hős elleni támadások 8%-a sikertelen lesz.

Totem of Might (Az Erő Totemje): Az őt viselő hős Erejét növeli 1 ponttal. Szint: 0

Voodoo Doll (Voodoo Baba): Az őt viselő hős Intelligenciáját növeli 1 ponttal. Szint: 0

Warsong Battle Drums (A Harci Dal Csatadobja): Az őt viselő hős, és a 90 egységnyi területen lévő körülötte lévő saját és szövetséges egységek (légi, földi egyaránt) támadási erejét 1 ponttal növeli, hasonlóan az Orkok Kodo Vadállatjának War Drums Aura (Harci Dob Aura) képességéhez. Szint: 7

ELFOGYASZTHATÓ TÁRGYAK [CONSUMED ITEMS]

Amulet of Recall (A Visszahívás Amulettje): A kiválasztott, 40 egységnyi területen lévő maximum 12 baráti, szövetséges egységet a használó hős mellé teleportálja. Légi és földi egységekre egyaránt használható, Árny-Elf hős azonban ilyen módon Ösöket nem hívhat maga mellé! Szint: 0

Tipp: Nagyon kellemes kis döbbenetet okozhatunk ez ellenségnek eme amulett segítségével! Állítsunk fel egy erős ostromcsapatot, egy Láthatatlanság Itala elfogyasztása után osonjunk be az ellenség városába, majd az amulettet használva teleportáljuk mellénk az ostromképes egységeinket. Mire az ellenség feleszmél, rendes rombolást végezhetünk, ha erős támadás alá kerülünk, egy Városportál Tekerccsel elinalhatunk!

Ankh of Reincarnation (Az Újjászületés Keresztje): Ha a hős viseli ezt az ősi egyiptomi jelképet és elesik a csatában, automatikusan újjáéled, teljes HP-val (7 másodperces késleltetés után). Ezután a Kereszt megsemmisül. Szint: 7

Antibody Potion (Antitest Ital): 30 másodpercre a hős immúnissá válik a varázslatok ellen. Szint: 0

Book of the Dead (A Halattak Könyve): Négy Csontváz Harcost és ugyanennyi Csontváz Íjászt támaszt fel, akik veled harcolnak 120 másodpercig, vagy míg el nem esnek. Szint: 6

Demonic Figurine (Démoni Figura): Egy igen erős lényt, a Végzet Őrét (Doom Guard) támaszt fel, hogy három percig melletted harcoljon. Szint: 8

Health Stone (Egészségkő): Az őt viselő hős HP regenerációját gyorsítja fel. 400 egységnyi HP után eltűnik. Szint: 4

Infernal Stone (Pokolkő): Egy Pokoldémont (Infernal - lásd: Élőhalottak - Rettegés Ura) idéz meg, aki veled harcol. A démon az égből hull alá, és földet érésekor 50 pontnyi sebzést visz be környezetének, erre figyeljünk az idézéskor (érdemes tehát az ellenség mellé, vagy egy kisebb csoport közepébe „dobni"). Szint: 8

Mana Stone (Manakő): Az őt viselő hős manaregenerációját gyorsítja fel. 300 egységnyi mana után eltűnik. Szint: 4

Manual of Health (Az Élet Könyve): Használata 50 ponttal növeli a hős HP-ját. Szint: 1

Potion of Healing (Életital): Használata 250 ponttal növeli a hős HP-ját. Szint: 0

Potion of Greater Healing (Erősebb Életital): Használata 500 ponttal növeli a hős HP-ját. Szint: 3

Potion of Invisibility (A Láthatatlanság Itala): Használata láthatatlanná teszi a hőst 2 percre. A láthatatlan hős nem támadható az ellenség által, feltéve, ha nem fedezik fel (például Őrszemmel). A hatás azonnal megszűnik, ha a hős támad, varázsol, vagy valamely képességét használja. Szint: 0

Potion of Greater Invisibility (A Láthatatlanság Erősebb Itala): Ugyanaz, mint a gyengébb ital, csak a hatás 3 percig tart. Szint: 0

Potion of Invulnerability (A Sérthetetlenség Itala): 15 másodpercre sérthetetlenné teszi az őt elkortyoló hőst. A hatás alatt álló hős sem mágiával, sem más effekttel nem vehető célba. Szint: 3

Potion of Mana (Manaital): Használata 150 manát ad. Szint: 0

Potion of Greater Mana (Erősebb manaital): Használata 300 manát ad. Szint: 3

Potion of Restoration (Helyreállító Ital): Teljesen helyreállítja az őt elfogyasztó hős HP- és manaszintjét. Szint: 6

Potion of Speed (A Sebesség Itala): 30 másodpercre megnöveli a hős sebességét. Szint: 0

Red Drake Egg (Vörös Sárkányfi-tojás): Megidéz egy Vörös Sárkányfit (Red Drake - lásd: Csúszómászók - Sárkányok), mely melletted harcol 3 percig vagy haláláig. Szint: 6

Scroll of Animate Dead (A Halottfeltámasztás Tekercse): 60 egységnyi területen maximum 6 egységet feltámaszt, mely haláláig, de legfeljebb 120 másodpercig az oldaladon harcol. Hatótávolsága 40 egység, szint: 6.

Scroll of the Beast (A Vadállat Tekercse): A közeli baráti, földi és légi egységeknek (és persze magának a hősnek) 20 másodpercre 25%-nyi támadásbónuszt ad. Hatósugara 50 egység, szint: 3.

Scroll of Healing (A Gyógyítás Tekercse): 60 egységnyi területen 150 ponttal növeli a hős, és minden ott lévő saját vagy szövetséges, légi, földi és nem mechanikus egység HP-ját. Hatótávolsága 25 egység, szint: 3.

Scroll of Mana (A Mana Tekercse): 60 egységnyi területen 100 ponttal növeli a hős, és minden ott lévő saját vagy szövetséges, légi, földi és nem mechanikus egység manáját. Hatótávolsága 25 egység, szint: 0.

Scroll of Protection (A Védelem Tekercse): 60 egységnyi területen 2 ponttal növeli a hős, és minden ott lévő saját vagy szövetséges, légi, földi egység páncélzatát. Hatótávolsága 25 egység, szint: 0.

Scroll of Restoration (A Helyreállítás Tekercse): A hősöd, és minden körülötte lévő saját vagy szövetséges, légi, földi és nem mechanikus egység HP- és manaszintjét teljesen visszaállítja. Hatótávolsága 25 egység, szint: 8.

Scroll of Resurrection (A Feltámasztás Tekercse): 90 egységnyi területen a 6 legerősebb elesett egységedet visszahozza az életbe. Hatótávolsága 40 egység, szint: 6.

Scroll of Town Portal (A Városportál Tekercse): A hőst, és a körülötte lévő 90 egységnyi területről maximum 9 saját egységet egy kiválasztott baráti városközponthoz teleportál. Szint: 3

Soul Gem (Lélekgyöngy): A kiválasztott (70 egységnyi területen belül lévő) ellenséges hőst bezárja a Lélekgyöngybe. A fogságba ejtett hős csak akkor szabadul, ha a Gyöngy viselőjét megölik. Épp ezért számíts rá, hogyha ily módon bebörtönzöl egy ellenséges hőst, jelenléted, tartózkodásod az ellen számára onnantól kezdve nyilvános lesz, még a FOW-on (Fog of War) keresztül is! Szint: 0

Spiked Collar (Szöges Nyakörv): Megidéz egy Démonkutyát (Felhound), hogy haláláig, de legfeljebb 3 percig melletted harcoljon. Szint: 6

Stone Tokem (Kőtokem): Megidéz egy Sziklagólemet (Rock Golem), hogy 3 percig, vagy míg él, érted küzdjön. Szint: 6

Tome of Knowledge (A Tudás Könyve): Használata megnöveli a hős mindhárom alaptulajdonságát (Erő, Ügyesség, Intelligencia) 1-1 ponttal. Szint: 5

Tome of Power (A Hatalom Könyve): Használata után a hős egy szintet lép. Szint: 8

Tome of Agility (Az Ügyesség Könyve): Használata a hős Ügyességét növeli eggyel. Szint: 1

Tome of Agility +2 (Az Ügyesség Könyve +2): Használata a hős Ügyességét növeli kettővel. Szint: 5

Tome of Experience (A Tapasztalat Könyve): Használata 200 tapasztalati pontot ad a hősnek. Szint: 1

Tome of Greater Experience (A Nagyobb Tapasztalat Könyve): Használata 500 tapasztalati pontot ad a hősnek. Szint: 5

Tome of Intelligence (Az Intelligencia Könyve): Használata a hős Intelligenciáját növeli eggyel. Szint: 1

Tome of Intelligence +2 (Az Intelligencia Könyve +2): Használata a hős Intelligenciáját növeli kettővel. Szint: 5

Tome of Strenght (Az Erő Könyve): Használata a hős Erejét növeli eggyel. Szint: 1

Tome of Strenght +2 (Az Erő Könyve +2): Használata a hős Erejét növeli kettővel. Szint: 5

GAME INFO

Fejlesztő: Blizzard
Kiadó: Vivendi

Megjelenés:
2002-Július-05

Kategória: Stratégia

http://www.blizzard.com/war3/index.shtml

ÉPÜLETEK

EMBEREK

Town Hall (Városháza)
A Városháza az emberi települések központja. Itt lehet Parasztot képezni, aki aztán munkába állva ide hordja a kitermelt fát és aranyat. Itt található a fegyverbe szólító vészharang, melynek hangjára a Parasztok Milicistává válva védelmezik városukat.
Költség: 450 arany, 150 fa; HP: 1500 / 1800 / 2100 / 2400; Páncélzat: 5 / 6 / 7 / 8; Termelt élelem: 12

Keep (Erőd)
A városháza némi anyagi ráfordítással erősebb épületté, Erőddé építhető. Ez a második szintű főépület magasabb szintű egységek elérését teszi lehetővé.
Költség: 320 arany, 110 fa; HP: 1800 / 2160 / 2520 / 2880; Páncélzat: 5 / 6 / 7 / 8

Castle (Kastély)
Az Erődből harmadik szintű főépületet, Kastélyt varázsolva elérhetjük az Emberi szövetség legjobb, legképzettebb egységeit.
Költség: 390 arany, 130 fa; HP: 2000 / 2400 / 2800 / 3200; Páncélzat: 5 / 6 / 7 / 8

Altair of Kings (Királyok Oltára)
Ez az az épület, ahol a Szövetség a hőseit - Paladin, Archmage (Főmágus), Mountain King (Hegyikirály) - toborozza és szükség esetén újjáéleszti őket.
Költség: 300 arany, 100 fa; HP: 900 / 1080 / 1260 / 1440; Páncélzat: 5 / 6 / 7 / 8

Farm
Az élelem előállítására szolgáló épület, gyorsan építhető, olcsó.
Költség: 80 arany, 20 fa; HP: 500 / 600 / 700 / 800; Páncélzat: 5 / 6 / 7 / 8; Termelt élelem: 6

Barracks (Barakk)
Alap harci egységeink, mint a Footman (Gyalogos), Rifleman (Lövész), Knight (Lovag) képzésére szolgáló épület. Itt taníthatjuk meg Gyalogosaink számára a Védekezés képességet, itt fejleszthetjük ki a Műhely megépítése után Lövészeinknek a lőtáv növelésére szolgáló Long Rifles készséget, és amennyiben van Kastélyunk, Fűrészüzemünk és Fegyverkovácsunk, Lovagjaink és Grifflovasaink hátasai részt vehetnek egy harciállat-kiképző tanfolyamon, melynek végeztével életerőpontjaik növekednek.
Költség: 240 arany, 80 fa; HP: 1500 / 1800 / 2100 / 2400; Páncélzat: 5 / 6 / 7 / 8

Lumbermill (Fűrészüzem)
A Fűrészüzem a másik hely, ahol parasztjaink leadhatják a kitermelt fát, ezért természetesen célszerű nagyobb erdő közelébe építeni. Szintén itt fejleszthető ki a csak a Szövetség által elérhető fejlettebb fakitermelés és kőművesség - előbbivel a fakitermelés hatékonyságát, utóbbival épületeink védelmét és tartósságát növelhetjük.
Költség: 240 arany, 50 fa; HP: 900 / 1080 / 1260 / 1440; Páncélzat: 5 / 6 / 7 / 8

Scout Tower (Felderítő torony)
Mint neve is mutatja, nem támadásra, hanem a térképen zajló események megfigyelésére szolgáló olcsó építmény, mely Őrtoronnyá vagy Ágyútoronnyá fejleszthető.
Költség: 80 arany, 20 fa; HP: 500 / 600 / 700 / 800; Páncélzat: 5 / 6 / 7 / 8

Guard Tower (Őrtorony)
Az emberi települések védelmét szolgáló épület, mely a Felderítő tornyokból építhető, és képes mind a földi, mind a légi egységeket támadni.
Sebzés: 23-27; Támadás típusa: szúró; Lőtáv: 70; Lősebesség: nagyon gyors
Költség: 140 arany, 60 fa; HP: 500 / 600 / 700 / 800; Páncélzat: 5 / 6 / 7 / 8

Cannon Tower (Ágyútorony)
Felderítő tornyunkból nemcsak Őrtorony, de Ágyútorony is építhető. Ennek hátránya, hogy csak földi egységeket tud támadni és lassú, előnye viszont, hogy sokkal hatásosabb. Érdemes a két támadó tornyot kombinálni úgy, hogy az Őrtornyok belőjenek az Ágyútornyok minimális lőtávján belülre!
Sebzés: 90-111; Támadás típusa: ostrom; Teljes sebzés területe: 12.5; 1 sebzés területe: 10; 1 sebzés területe: 5; Lőtáv: 80; Minimum lőtáv: 20; Lősebesség: lassú
Költség: 200 arany, 100 fa; HP: 600 / 720 / 840 / 960; Páncélzat: 5 / 6 / 7 / 8

Blacksmith (Fegyverkovács)
A fegyverkovács műhelyében készülnek a mind jobb és jobb fegyverek és pajzsok-páncélzatok a Gyalogosok, Lövészek, Lovagok, Mozsárágyús Csapatok és Girokopterek számára, ezeken felül erősebb páncélzat készíthető Göztankjainkra és Grifflovasaink számára is. A fejlesztések három szinten történnek, összhangban főépületünk fejlesztésével.
Költség: 240 arany, 80 fa; HP: 1500 / 1800 / 2100 / 2400; Páncélzat: 5 / 6 / 7 / 8

Workshop (Műhely)
Az ügyes törpemesterek által vezetett Műhelyben állnak össze a Mozsárágyús csapatok, készülnek a Göztankok és Girokopterek. Az Erőd megépítése után itt lehet Mozsarasaink számára jelzőrakétát készíteni, és a Kastély felépülése után a Girokopter számára bombát gyártani.
Költség: 230 arany, 90 fa; HP: 1200 / 1440 / 1680 / 1920; Páncélzat: 5 / 6 / 7 / 8

Arcane Sanctum (Misztikus Szentély)
Itt képezhetjük a Szövetség varázstudóit, a Papokat és Boszorkákat. Mindkét egység a képességeit növelő tanfolyamokat is elvégezhet itt, alap és mesterfokon (utóbbit csak Kastély birtokában), és tornyaink számára szintén itt fejleszthetünk ki egy Magic Sentinel nevű képességet, mely képessé teszi a tornyokat a láthatatlan egységek észlelésére.
Költség: 210 arany, 70 fa; HP: 1050 / 1260 / 1470 / 1680; Páncélzat: 5 / 6 / 7 / 8

Gryphon Aviary (Griff Madárház)
Itt képezhetők az erős Grifflovasok, és itt fejleszthető ki a képességeiket növelő Viharos Kalapácsok képesség is.
Költség: 250 arany, 120 fa; HP: 1200 / 1440 / 1680 / 1920; Páncélzat: 5 / 6 / 7 / 8

ORKOK

Great Hall (Nagycsarnok)
Az orkok alapépülete. Itt lehet Munkásokat képezni, és azok ide hordják a kitermelt aranyat és fát. Szintén itt lehet kifejleszteni a Pillage (Fosztogatás) képességet, mellyel Munkásaink, Röfögőink és Rablóink az épületek lerombolása után némi nyersanyagot szednek össze a romokból.
Költség: 450 arany, 150 fa; HP: 1500; Páncélzat: 12

Stronghold (Erődítmény)
Főépületünk továbbfejlesztett változata, mely erősebb, és lehetővé teszi magasabb szintű egységek előállítását és fejlesztését.
Költség: 310 arany, 90 fa; HP: 1600; Páncélzat: 16

Fortress (Erőd)
Főépületünk harmadik szintje, még erősebb, a legmagasabb szintű egységek és képességek kifejlesztésére.
Költség: 345 arany, 110 fa; HP: 1800; Páncélzat: 16

Altar of Storms (A Viharok Oltára)
A Horda itt szólítja hőseit, a Kardmestert, a Látnokot és a Tauren Törzsfőnököt, és ha szükséges, itt éleszti újjá őket.
Költség: 300 arany, 100 fa; HP: 900; Páncélzat: 5

War Mill (Hadiüzem)
Az ok kovácsmesterek és a Troll kézművesek közösen fejlesztik a Horda támadóerejét és védelmét. Itt készítenek erősebb fegyvereket és pajzsokat a Röfögőknek, a Rablóknak, a Taureneknek, a Fejvadászoknak, Sárkányfajzat Lovasoknak, és a Katapultoknak, továbbá itt fejlesztik a Horda épületeit védelmező Tüskés Barikádot. Mindezek 3 szinten fejleszthetők, a szükséges technológiát a főépület egyre magasabb szintű fejlesztése biztosítja.
Költség: 240 arany; HP: 1000; Páncélzat: 5

Orc Burrow (Orc Üreg)
Itt termelik a Horda ellátásához szükséges élelmet, veszély esetén pedig be lehet zsúfolni az épületbe maximum 4 Munkást, akik dárdákat dobálnak ki az Üregből, ezzel sebezve a települést támadó ellenséget.
Sebzés: 34-41; Támadás típusa: szúró; Lőtáv: 70; Lősebesség: egy ork esetében nagyon lassú, de ez minden egyes újabb védő hozzáadása után nő
Költség: 170 arany, 50 fa; HP: 600; Páncélzat: 2

Barracks (Barakk)
Itt képezhetjük alap katonai egységeinket, a Röfögőket, a Troll Fejvadászokat és a Katapultokat. A 2. szintű főépület és a Hadiüzem megépülése után itt fejlesztheti ki a troll egységek, azaz a Fejvadászok és Boszorkányorvosok számára a Troll Regenerációt, és a 3. szintű főépület birtokában a Röfögők képességeit növelő Őrjöngő Erőt.
Költség: 260 arany, 70 fa; HP: 1200; Páncélzat: 5

Watch Tower (Őrtorony)
Az Őrtorony az ork települések védelmét szolgálja, képes mind a földi, mind a légi egységek támadására.
Sebzés: 19-22; Támadás típusa: szúró; Lőtáv: 80; Lősebesség: nagyon gyors
Költség: 180 arany, 80 fa; HP: 500; Páncélzat: 3

Spirit Lodge (Léleklak)
A Horda mágusait, a Sámánokat és a Troll Boszorkányorvosokat tudjuk itt kiképezni, és számukra alap-, majd az Erőd megépülte után mestertanfolyamokon újabb bűbájokat megtanítani, tulajdonságaik erősítésével együtt.
Költség: 225 arany, 90 fa; HP: 800; Páncélzat: 5

Beastiary (Vadállat Karám)
Fejlettebb harci egységeink, a Rablók, Kodo Vadállatok és a Sárkányfajzat Lovasok képzésére szolgáló épület. Itt lehet kifejleszteni a Rablók hálóvető (Ensnare) képességét, az Erőd megépülte után a Sárkányfajzat lovasok mérgezett dárdáját, és szintén az Erőd, valamint a Hadiüzem birtokában a Kodok Harci Dobok készségét is.
Költség: 230 arany, 70 fa; HP: 1100; Páncélzat: 5

Tauren Totem
A rendkívül erős ork szövetségesek, a Taurenek képzésére szolgál. Itt lehet kifejleszteni a Pulverize képességet is.
Költség: 225 arany, 90 fa; HP: 1200; Páncélzat: 5

ÁRNY-ELFEK

Tree of Life
(Az Élet Fája)

Az Élet Fája egy ös, az Őrzők alapépülete. Itt állíthatók szolgálatba a Lélekgomolyok, akiknek nem kell ide visszatérni, hogy lepakolják a gyűjtött nyersanyagokat, de az Ősnek gyökeret kell vernie, hogy gyűjthesse az aranyat. Veszély esetén az Ős visszahúzhatja gyökereit, és megtámadhatja az ellenséget. *Sebzés: 41-50; Támadás típusa: normál; Lőtáv: közelharc; Lősebesség: lassú*
Költség: 400 arany, 150 fa; HP: 1000; Páncélzat: 2 / 7; Előállított élelem: 10

Tree of Ages
(A Korok Fája)

Újabb Ős, az Árny-Elf főépület második fokozata. Erősebb, és lehetővé teszi fejlettebb egységek és képességek birtokba vételét. Szükség esetén ő is mobilizálható és hadra fogható. *Sebzés: 49-60; Támadás típusa: normál; Lőtáv: közelharc; Lőseb.: lassú*
Költség: 320 arany, 80 fa; HP: 1400; Páncélzat: 2 / 7; Előállított élelem: 10

Tree of Eternity
(Az Öröklét Fája)

Az Ősök legerősebbike, a főépület legmagasabb szintje, a legértékesebb technológiák és egységek elérésének kulcsa. Ha baj van, rá is lehet számítani. *Sebzés: 60-74; Támadás típusa: normál; Lőtáv: közelharc; Lősеb.: lassú*
Költség: 350 arany, 120 fa; HP: 1800; Páncélzat: 2 / 7; Előállított élelem: 10

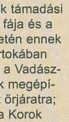
Altar of Elders
(Az Öregek Oltára)

Az Árny-Elfek hőseit, a Démonvadászt, a Liget Őrzőjét és a Hold Papnőjét itt lehet segítségül hívni, és szükség esetén újjáéleszteni. *Költség: 300 arany, 100 fa; HP: 900; Páncélzat: 2*

Ancient of War
(A Háború Ősе)

A szükség esetén szintén harcossá váló Ős belsejében képezhetjük az Íjászokat, Vadásznőket és Hajítógépeket, és fejleszthetünk ki számos dolgot. Növelhetjük a Korok Fája birtokában az Íjászok és Hippogriff lovasok támadási távolságát, vagy az Öröklét fája és a Vadászcsarnok megléte esetén ennek erejét; ugyancsak ennek birtokában fejleszthetünk jobb fegyvert a Vadásznőnek, aki a Vadászcsarnok megépítése után kiküldheti Baglyát őrjáratra; végül a Vadászcsarnok és a Korok Fája megépítése után a Hajítógépet is újabb képességgel ruházhatjuk fel. *Sebzés: 45-55; Támadás típusa: normál; Lőtáv: közelharc; Lősеb.: lassú*
Költség: 230 arany, 70 fa; HP: 800; Páncélzat: 2 / 7

Moon Well (Holdkút)



Különleges épület, mely nemcsak az Őrzők élelemtermelését szolgálja, de a benne csobogó manával a baráti és szövetséges egységet életerejét és manaszintjét is képes helyreállítani. Az elhasznált mana az éjszaka folyamán lassan újratermelődik. *Költség: 175 arany, 40 fa; HP: 600; Páncélzat: 2; Előállított élelem: 10; Mana: 300*

Hunter's Hall
(Vadászcsarnok)

Itt vehetnek magukhoz jobb, erősebb fegyvereket és páncélzatokat egységeink (a főépület szintjének megfelelően), valamint itt fejleszthetjük ki az Ultravision képességet, melynek birtokában az Árny-Elfek éjjel ugyanolyan messzire látnak, mint nappal.
Költség: 245 arany, 100 fa; HP: 1100; Páncélzat: 2

Ancient Protector
(Ősi Védelmező)

Az Árny-Elf települések védelmezője, egyaránt veszélyes földi és légi egységekre. Ha gyökereit visszahúzza, közelharcosként is használ vehetjük.
Legyökerezve - Sebzés: 52-64; Támadás típusa: ostrom; Teljes sebzés területe: 125; 1 sebzés területe: 75; 1 sebzés területe: 50; Lőtáv: 70; Lősebesség: lassú
Mobilizálva - Sebzés: 34-41; Támadás típusa: normál; Lőtáv: közelharc; Lősebesség: átlagos
Költség: 240 arany, 100 fa; HP: 550; Páncélzat: 2 / 4

Ancient of Wind
(A Szél Ősе)

Itt képezhetjük a Hipogriffeket és a Madarak Karmának Druidáit. Előbbiek megnyergelését is itt készíthetjük elő, és a Druidát a mágusok szokásos tanfolyamaira is itt irathatjuk be - az alap-, és az Öröklét Fája birtokában a mesterkurzusokra. Természetesen, mivel Ősről van szó, ő is bevethető egy kis küzdelemre.
Sebzés: 38-46; Támadás típusa: normál; Lőtáv: közelharc; Lősebesség: lassú
Költség: 220 arany, 80 fa; HP: 750; Páncélzat: 2

Ancient of Lore (A Tan Ősе)

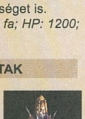
Ezen épületben újabb két egység képzésére nyílik mód - ezek a Druidák, és a Vadak Karmának Druidái. Előbbi számára itt fejleszthetjük ki az Abolish Magic képességet, utóbbival pedig a szokásos, előbb leírt kétlépcsős mágusiskolát végezhetjük el. Ez az épület is egy támadó Ős.
Sebzés: 41-50; Támadás típusa: normál; Lőtáv: közelharc; Lősebesség: lassú
Költség: 240 arany, 80 fa; HP: 750; Páncélzat: 2 / 7

Chimaera Roost
(Kiméra Ülő)

Mint neve is mutatja, a rettentő Kimérákat itt képezhetjük ki, és taníthatjuk be nekik a Corrosive Breath képességet is.
Költség: 280 arany, 100 fa; HP: 1200; Páncélzat: 2

ÉLŐHALOTTAK

Necropolis
(Nekropolisz)



A Nekropolisz a Vezsedelem főépülete, ahol a hűséges Mini-stránsok az élőhalottak szolgálatába állnak. Egyike annak a két épületnek, melyet normál talajra építhetünk. A többi épület létrejöttéhez a Penészre van szükség, melyet a Nekropolisz terjeszt a legnagyobb mértékben.
Költség: 350 arany; HP: 1500; Páncélzat: 5; Termelt élelem: 10

Halls of the Dead
(A Halál Csarnokai)

A második szintű főépület, mely erősebb, mint a Nekropolisz, és amellett, hogy lehetővé teszi képzettebb egységek létrejöttét, automatikusan megtámadja a közelébe merészkedő légi és földi egységeket is.
Sebzés: 41-50; Támadás típusa: szúró; Lőtáv: 80; Lősebesség: gyors
Költség: 300 arany, 150 fa; HP: 2000; Páncélzat: 5; Termelt élelem: 10

Black Citadel
(Fekete Citadella)

A Veszedelem legmagasabb szintű főépülete a legjobb egységek és képességek elérését teszi lehetővé. Erős, és ez is kíméletlenül megtámadja a települést veszélyeztető légi-földi erőket.
Sebzés: 49-60; Támadás típusa: szúró; Lőtáv: 80; Lősebesség: gyors
Költség: 345 arany, 150 fa; HP: 2300; Páncélzat: 5; Termelt élelem: 10

Altar of Darkness
(A Sötétség Oltára)

A Veszedelem itt szólíthatja magához a sötétség hőseit: a Halállovagot, a Rettegés Urát, és a Lich-t. Ha elpusztulnak, itt újjáteremthetőek.
Költség: 300 arany, 100 fa; HP: 900; Páncélzat: 5

Graveyard (Temető)

A baljós Temetőben a Hullarablók, Húskombájnok, Förtelmek, Csontváz harcosok, Kriptaszörnyek, Ködémonok és Fagysárkányok számára készíthetünk jobb fegyvert és erősebb páncélt. Ahogy megépítjük az egyre erősebb főépületeket, úgy lehet újabb és újabb fejlesztéseket végrehajtani. Mintegy bónuszként a temető szép lassan, de folyamatosan hullákat termel, melyeket Húskombájnjaink begyűjthetnek, vagy amelyekből Hullarablóink életerőt meríthetnek, Nekromantáink pedig Csontvázharcosokat idézhetnek.
Költség: 250 arany; HP: 900; Páncélzat: 5

Crypt (Kripta)

Alap harci egységeink, a Hullarablók, Kriptaszörnyek és Ködémonok szülőotthona. Itt taníthatjuk meg a Hullarablókat a kannibalizmusra, valamint a sebességüket és támadásukat növelő Ghoul Frenzy képességre; a Halottak Csarnoka és a Temető megépülte után itt oktathatjuk ki Kriptaszörnyeinket a hálóvetés tudományára; végül a Fekete Citadella és a Temető birtokában a Ködémonok elsajátíthatják, hogyan váljanak kővé, ha nagy veszély fenyegeti őket.
Költség: 280 arany, 50 fa; HP: 1300; Páncélzat: 5

Ziggurat (Zikkurat)

A Veszedelem élelemellátását szolgáló épület, mely Lélektoronnyá fejlesztve a település őrzéséből is kiveszi részét.
Költség: 150 arany, 50 fa; HP: 550; Páncélzat: 5; Termelt élelem: 10

Spirit Tower
(Lélektorony)

A továbbfejlesztett Zikkurat egy védőépület, mely légi és földi egységekre egyaránt veszélyes. Természetesen élelemtermelő funkcióját ebben a formájában is megőrzi.
Sebzés: 27-32; Támadás típusa: szúró; Lőtáv: 70; Lősebesség: gyors
Költség: 120 arany, 40 fa; HP: 550; Páncélzat: 5; Termelt élelem: 10

Haunted Goldmine
(Elátkozott Aranybánya)

Ezen épületet egy aranybánya fölé kell idézned, hogy megkezdhesd a Ministránsokkal a nemesfém kitermelését. Ez a másik épület, mely nem igényel magának Penészt.
Költség: 300 arany, 170 fa; HP: 800; Páncélzat: 5

Temple of the Damned
(Az Elátkozott Temploma)

A Veszedelem két mágikus egységét, a Nekromantát és a Bánsít itt lehet kiképezni. A szokásos, két lépcsős továbbtanulást szintén itt végezhetik el ezen lények (a mesterkurzust csak a Fekete Citadella birtokában), és itt lehet kifejleszteni a Csontvázharcosok hosszabb „életciklusát".
Költség: 225 arany, 80 fa; HP: 1100; Páncélzat: 5

Slaughterhouse
(Mészárszék)

Ez az az épület, ahol az egész játék két legszörnyűbb egysége elkészül. Az első a Húskombájn, a második a undorító Förtelem. Miután elkészült a Fekete Citadella, ezen egységek számára kifejleszthetjük a Dögvészfelhőt, mely ezután körülfogja őket, halált és szenvedést terjesztve.
Költség: 240 arany, 80 fa; HP: 1200; Páncélzat: 5

Sacrificial Pit
(Áldozóverem)

Egy leírhatatlanul borzalmas szertartás keretében egy Ministráns feláldozásával Árnyat állíthatunk itt elő, mely láthatatlan, de ő képes észrevenni a ködbe burkolódzott egységeket.
Költség: 200 arany, 80 fa; HP: 900; Páncélzat: 5

Boneyard
(Csonttelep)

Az egymásra dobált sárkánycsontokból Fagysárkányokat teremthetünk, és megtaníthatjuk nekik, hogy tudnak torkukból tűz helyett az épületek termelését leállító, az egységeket lelassító fagyot lehelni.
Költség: 350 arany, 25 fa; HP: 1500; Páncélzat: 5

EMBEREK

Az emberi faj a világ egyik legfiatalabb népe. Szövetségeseikkel, a törpékkel és elfekkel szemben az ő életük rövid és küzdelmes. Épp ezért gyorsan tanulják a mágiát, fejlesztik technológiájukat, aminek köszönhetően birodalmuk rövid idő alatt hatalmasra nőtt. A becsület és erény jelszavát zászlójukra tűzve, a szent Fény segítségével vették fel a harcot a sötétség erőivel szemben, és minden faj közül ők tudták egyedül sikeresen visszatartani az Orkok elátkozott seregeit. Az egykor nemes nemzet mára az örökös acsarkodásban lezüllött, és a szövetséget alkotó fajok torzsalkodásában önnön pusztításának határára sodródott.

Előnyök:
Paraszt Milícia: A Szövetség egyszerű kétkezi munkásait a városukat fenyegető veszedelem idején fegyverbe szólíthatjuk, hogy megvédjék otthonaikat. (Leírását lásd később.)

Közös építkezés: Egyedül az emberi fajnál találjuk meg azt a lehetőséget, hogy az épületek felépítéséhez több munkást is rendelhetünk, ezzel némi plusz nyersanyag árán szükség esetén felgyorsíthatjuk egy létfontosságú épület elkészültét.

Erősebb épületek: Az emberi fajjal játszva képesek vagyunk épületeinket megerősíteni, mind HP-jukat, mind véderejüket növelve, a Fűrészüzemben (Lumber Mill) kifejlesztett Improved Masonry (Fejlett Kőművesség) tulajdonsággal.

Fejlett fakitermelés: Szintén a Fűrészüzemben lehet két szinten fejleszteni a fakitermelést (Improved Lumber Harvesting), ezzel munkásaink több fát bírnak el, nő a termelékenység.

További előnyök:
- az emberek a Láthatatlanság mesterei
- az emberek feléleszthetik elesett egységeiket
- az emberek gyalogságának Defend (Védelem) képessége nagyon hatásos a lőfegyverek ellen

Alapok és tippek:
Kőművesség: Jusson eszünkbe, hogy a fent említett Fejlett Kőművesség a tornyainkat is erősíti, így már csak ezért is érdemes minél előbb kifejleszteni!

Tornyok: Ha tornyainkat épületekkel vesszük körül, az ellenség közelharcos támadóinak megnehezítjük a dolgát, bár az is igaz, hogy a javítást is. Érdemes bányáinkat is tornyokkal védeni, a legjobb a 4, egymást is fedező torony, de ha spórolunk, a legtöbbször kettő is elég, de ezeket rögtön a Town Hall megépítése után húzzuk fel!

Mágusok: A Szövetség varázslói igen hasznos kiegészítői sereginknek! Mind a Pap, mind a Boszorkány kötelező része egy jó stratéga csapatának, főleg az automatikus Gyógyítás és a Lassítás mágiák miatt. Ne hagyjuk ki őket!

Fegyverbe hívás: A kezdők gyakran elfelejtik ezt a hasznos kis dolgot. Ha ez ellen megrohanja a várost, klikkelj a Town Hall Call To Arms gombján (harang), és Parasztjaid harcossá válva hatásosan támadják meg az ellent! Ezzel főleg a játék kezdetén lehet a kezdő próbálkozásokat visszaverni, később persze érdemes pár tornyot építeni a jobb védekezés miatt!

Gyalogos vagy lovag: Fogós kérdés, hogy érdemes e lecserélni Gyalogosainkat a Lovagokra, ha azok elérhető válnak a fejlődés során. A válaszom: igen! Bár a Gyalogosok Védekezés képessége nagyon jól használható a távolról támadó ellenség ellen (de például az Árny-Elfek Vadásznőjével szemben hatástalan), a Lovagok kétszer akkora HP-ja és támadóereje, és a kötelező fejlesztés utáni 12-es páncélzat bőven ellensúlyozza ezt. Ráadásul ha melléjük rendelünk egy-két papot és boszorkát, a Gyógyítás, a Belső Tűz és a Lassítás mágiák egy igen ütőképes csapatot hoznak létre!

Főmágus letámadás: Sokan lebecsülik az ellenség munkásainak támadását, pedig az alapanyagok kitermelésének leállása miatt komoly hátrányba kerülhet ellenfelünk, hiszen nem tud fejleszteni, és a sereg előállítás is leáll! Az emberi fajjal játszva a Főmágus letámadásos taktikája főleg kezdő játékosok, elsősorban Emberek, vagy Orkok, Élőhalottak ellen hatásos. Ennek menete a következő: küldj ki egy Parasztot felderíteni a terepet. Közben a többiekkel építtess egy Farmot, majd egy Oltárt, és „termelj" egy Főmágust. Amint megszületik, F1 a kiválasztásához, majd jobb klikk az ellenség városán. Amíg úton van, tapasztalati pontját a Blizzard (Hóvihar) mágiára költsd el, ez rögtön elérhetővé válik. Amint célba értél, küld a Hóvihart a munkásokra (Paraszt, Minisztráns, Peon)! Ha az ellen megtámad, fuss el, majd térj vissza, és folytasd a „munkát"! Ha nagy a baj, a Városportál tekerccsel azonnal eltűnhetsz a helyszínről! Ha az ellenfeled megfelelő módon reagál, például megzavarja a mágiát a Rettegés Ura Általtás, vagy a Hegyikirály Dühöngő Mennykő készségével, tudni fogod, hogy tapasztalt játékossal állsz szemben, és más taktikát kell elővenned. Ha nem jól válaszol, rutintalan a mókus - a meccs már félig a tiéd…

Harci tippek…
…az Árny-Elfekkel szemben:
- Újászok ellen Gyalogos+Védekezés, vagy Lovagok

…Orkok szemben:
- A Tauren ellen a Boszorka Átváltoztatás mágiája a leghatásosabb, a birkát aztán lehet mészárolni…

… Élőhalottakkal szemben:
- A Förtelem ellen ugyancsak a birkásítás, mint fent…

HŐSÖK

PALADIN
A szentéletű és bátor Paladinok egykoron szeretett és tisztelt védelmezői voltak Lordaeron földjének, ám nehéz idők jöttek rájuk. Az egész Ezüstkéz Rendet feloszlatták, amikor a hős lovagok megtagadták, hogy ártatlan polgárokat öljenek meg, akik feltételezhetően az Élőhalott Veszedelem szörnyű dögvészével voltak megfertőzve. Jogaiktól megfosztva, otthonaikból elűzve a Paladinok most egyedül, önfeláldozóan vetik magukat az emberiség és fenyegető gonosz közé. A Fény által vezetve hatalmas harci kalapácsukkal és szent tűzzel támadnak mindazokra, akik ártatlanok életére törnek.

Hősök nevei: *Garnis Darkhammer, Jorn the Redeemer, Sage Truthbearer, Malak the Avenger, Gavinrad the Dire, Morlune the Mighty, Agamand the True, Ballador the Bright, Manadar the Healer, Zann the Defender, Arius the Seeker, Aurrius the Pure, Karnwield the Seeker, Buzan the Fearless*

Varázslatok és képességek:
Holy Light (Szent Fény): Érdekes, védekező/támadó varázslat: meggyógyít egy szövetséges, vagy megsebez egy élőhalott egységet. A paladin ezt a varázslatot önmagára nem tudja megidézni.
Tipp: Kis gyakorlással igen hasznos varázslattá válik a szent fény, ha egész csoportokra alkalmazzuk! Válasszuk ki a tápolandó csapatot, majd TAB addig, míg a Holy Light gomb megjelenik. Bal klikk rajta, majd bal klikk a csoport ikonján! Ezzel például olyan fontos egységeket tarthatunk életben, mint a Lovagok, a Papok vagy a Boszorkák. A korai szintlépésekhez szintén hasznos lehet - a csúszómászókat kis csoporttal megtámadva és lenyomva, majd a csapatot Szent Fénnyel felgyógyítva. És ne feledjük az élőhalottak elleni hatását se - nagyszerű fegyver az olyan hősök ellen, mint a Halállovag, a Rettegés Ura, vagy a Lich!

Devotion Aura (Az áhítat aurája): A közeli szövetséges erők - és a saját - páncélzatának véderejét növelő passzív képesség.
Tipp: Nagyon hasznos a Gyalogosok vagy a Lovagok csapatának védelmére, vagy multiban nagy csapatjátéknál a sereg segítésére.

Divine Shield (Isteni Pajzs): Egy mágikus, áthatolhatatlan pajzs jelenik meg rövid időre (10-30 mp), mely Paladinunkat (de csak őt) védi mindenféle sérülés és varázslat ellen. Tipp: Önmagáért beszél, sérthetetlenségi varázslat. Nagyon hasznos akkor is, ha hősünk életereje fogytán, és ki akarjuk vonni a küzdelemből, de egy kiadós csörtét is elősegít, ha lerohanjuk az ellent, amint támad, alkalmazzuk a pajzsot, majd adj neki - ha a varázs szerteoszlik, gyorsan tűnjünk el, erre hasznos lehet akár egy üvegnyi láthatatlanná tévő varázsital is!

Resurrection (Feltámasztás) - Ultimate Spell: Területeffekt, mely az ott lévő maximum 6 szövetséges egységet teljes HP-val feléleszti. Nem alkalmazható démonokra, mechanikus és idézett egységekre, valamint élőhalottakra. Ha a területen több mint 6 holttest hever, a varázslat kiválasztja közülük a legerősebbeket.

Általános tipp: Azt jegyezzük meg, hogy a Paladin nem tud légi egységeket támadni, tehát mindenképp adjunk mellé valami ilyen képességgel bíró egységet!

MOUNTAIN KING (HEGYIKIRÁLY)
A Hegyikirályok, vagy ahogy odahaza, Khaz Modan-ban ismertek, a Thane-ek a legerősebb Törpe harcosok a hegyvidéken. Büverejű kalapáccsal és kézifejszével felfegyverezve ezek az áldz katonák imádják kipróbálni magukat nagy, erős ellenféllel szemben. Őket nem érdekli a népükre jellemző pepecselés mindenféle mechanikus szerkezetekkel, és ásványok, ércek bányászata - a Hegyikirály csak a csatának él! Elkötelezve magukat a Szövetség mellett, amely megmentette királyságukat a Második Háború alatt, készek bármely erő zászlaja alá összegyűlni, amely a szabadság és a fenyegető gonosz közé áll.

Hősök nevei: *Bor Stonebreaker, Munin Ironcliff, Thorgas Broadaxe, Kelv Sternhammer, Grim Thunderbrew, Buri Frostbeard, Huginn Ironcliff, Thordin Rockbeard, Bandis Forgefire, Gar Doomforge, Beazel Bludstone, Modi Stonesmith, Aggronor the Mighty*

Varázslatok és képességek:
Storm Bolt (Dühöngő Mennykő): Mágikus kalapács, mely az ellenségre zuhan. Az ellenfél megsebezve, kábán támolyog. Hasznos távolsági támadás egységek lecsillapítására.

Thunderclap (Mennydörgés): A Törpe egy hatalmasat üt a földre kalapácsával, földrengést kelt, ez közelharctámadás-szerűen sebzi az ellenfeleket, valamint kis időre lelassítja mozgásukat. *Tipp: Légi célpontok ellen nem bevethető. Hatása akkor a legjobb, ha akkor sütjük el, amikor az ellen körbevette a Királyt.*

Bash (Lecsapás): Passzív képesség, mely siker esetén a Hegyikirály támadását 25 pontnyi bónusz sebzéssel jutalmazza, valamint 2 (hősöknél 1) másodpercig tartó harcképtelenséggel. Földi egységekre jó, a siker esélye 15-35% közötti, a szinttől függően.

Avatar (Megtestesülés) - Ultimate Spell: A természet hihetetlen erői szabadulnak el ezen varázslat hatására. A törpe védereje +5 ponttal, HP-ja 500 ponttal, sebzése 20 ponttal nő, és ellenállóvá válik a varázslatokkal szemben. Hatása 60 mp-ig tart, a lecsengés 120 mp.

Általános tipp: A Hegyikirály nagyszerű közelharcos, de mint a Paladin, ő is csak földi egységek ellen. A visszavonuló ellen megállítására kitűnő a Dühöngő Mennykő és a Mennydörgés, utóbbi ellenséges egységek gyors HP elvonására is felbecsülhetetlen…

ARCHMAGE (FŐMÁGUS)
Dalaran mágikus királyságának Főmágusai a varázserő- és hatalom legmagasabb osztályát képviselik. Az emberiséget fenyegető veszedelem hallatán ezek az öreg, furcsa varázslók nem haboztak, hogy hatalmas mágikus erejüket a gonosz ellen fordítsák. A csatákba misztikus, hűséges csataménjeik hátán érkeznek, izzó hegyű ősi varázsbotjukat az ég felé emelve, amelyen keresztül összegyűjtik és közvetítik a mágikus erőket, és ha szükséges, nem haboznak lesújtani vele a közel merészkedett ellenség koponyájára sem.

Hősök nevei: *Tenn Flamecaster, Nilas Arcanister, Andromath, Shal Lightbinder, Aran Spellweaver, Manath Magesinger, Landazar, Doril Magefont, Peril Spellbinder, Conjurus Rex, Fordred Aran, Dalar Dawnweaver, Kelen the Seeker*

Varázslatok és képességek:
Blizzard (Hóvihar):

Hatására jégszilánkok záporoznak alá az égből, megsebezve az ellenséget, és lelassítva annak mozgását. Fejleszthető, minél magasabb szintű a varázslat, annál nagyobb területet ér a támadás.
Tipp: Vigyázzunk a megidézésénél, mivel a jégszilánkok nem válogatnak, szövetséges erőinket is éri a sebzés! Érdemes felfejleszteni a maximumra, hogy a teljes hatást elérjük, és ne mozogjunk az idézés közben, mert az csökkenti erejét! A Főmágus folyamatosan hívja elő az újabb és újabb viharokat, míg el nem fogy a mana, vagy le nem állítjuk. A Hóvihar épületek ellen is hatásos, 50%-os sérülést okozva!

Summon Water Elemental (Vízelementál idézése):

Korábban a Boszorka eszköze volt ez a varázslat, mely igen erős víztömeget idéz, és állít a mi oldalunkra. Fejleszthető, minél magasabb szintű, annál nagyobb a megidézett vízelemental. Leírását lásd az állandó egységeknél!

Brilliance Aura (A Fényesség Aurája):

Három szinten fejleszthető passzív képesség, mely a közelben álló szövetséges egységek manaregenerációját gyorsítja.
Tipp: Elengedhetetlen, ha nincs a közelben más varázsló, így Főmágusunknak egyedül kell minél gyorsabban varázsolnia, és persze multiban, ahol a szövetséges erők hőseit és mágiahasználóit segíthetjük ki vele - ráadásul manába se kerül!

Mass Teleport (Tömeges Teleport) - Ultimate Spell:

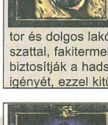
A StarCraft Recall varázslatához hasonlóan egységek teleportálására ad lehetőséget - a Főmágus önmagát és további 23 körülötte álló szövetségest vihet át a térkép bármely, általa belátható pontjára, egy szövetséges földi csapat, vagy épület mellé.

Tipp: Igen hasznos varázs, mivel a Town Portal tekercsektől eltérően, ahol csak a legközelebbi városközpontba tudsz eljutni, a térkép bármely pontjára elugorhatsz, ahol van baráti erő. Felbecsülhetetlen értékű multiban, ahol bajban lévő szövetségesed egységének vagy városának segítségére siethetsz. A lecsengési idő alacsony, így a Főmágus gyorsan körbejárhatja a kritikus, bajba jutott helyeket!

Általános tipp: Kedvelt hős, hiszen a Hóvihar mind egységek, mind épületek ellen kitűnő, így különösen hasznos például ellenséges városok támadásakor. A játék korai szakaszában a Vízelemental nagyon hasznos, például a Csúszómászók ellen, később pedig a sűrű csatában a Tömeges Teleport nélkülözhetetlen: megtépázzuk az ellent, majd nyom nélkül eltűnünk előle - igen idegesítő! :) Multiban a leghasznosabb szövetséges!

ÁLLANDÓ EGYSÉGEK

Az Emberi Szövetség a Warcraft III legsokoldalúbb egysége, hiszen az emberek, törpök és elfek alkotta konglomerátum jó földi és légi egységekkel, kitűnő ostromgépekkel és erős varázslókkal veszi fel a harcot.



PEASANT (PARASZT)
A Szövetség legmegbízhatóbb alapegysége, Lordaeron számtalan királyságának bátor és dolgos lakói. Az aranybányászattal, fakitermeléssel folyamatosan biztosítják a hadsereg egyre növekvő igényét, ezzel kitűnő hátországot biztosítanak, levéve a gondot a hadvezérek válláról, akik a csatára koncentrálhatnak. Ügyesen és gyorsan építik fel a szükséges épületeket, és ha azok megsérülnek, haladéktalanul nekiállnak a javításnak. Az Orkok Azerothéli atrocitásain felháborodva megtanulták, szükség esetén hogyan fordíthatják a csákányokat és fejszéket önmaguk, és a Szövetség védelmére.

Varázslatok és képességek:
Repair (Javítás) - automatikus:

Ha engedélyezed a javítást, a paraszt magától nekiáll megreparálni a sérült épületeket és mechanikus szerkezeteket. Ez aranyba és fába kerül, ha nincs elegendő nyersanyag, javítás sincs.

Gather (Begyűjtés):

A megszerzett aranybányák kiaknázása, valamint faanyag gyűjtése nyersanyagutánpótlás végett, illetve zavaró fák és erdőrészek kiirtása stratégiai célokból.

Return Resources (Nyersanyagok visszaszállítása):

A begyűjtött nyersanyagok visszacipelése a legközelebbi városközpontba.

Build Structure (Építés):

Felhoz egy listát a lehetséges épületekről, amelyből kiválaszthatod, melyiket kezdje embered építeni. A Paraszt az egyetlen egység a játékban, amely képes az építkezés felgyorsítására úgy, hogy többen állnak neki egy munkának. Ha tehát gyorsan kell felépíteni egy épületet, például ellenséges támadás közben, jelölj ki egy vagy több parasztot, majd jobb klikk az építményen. Ez természetesen plusz nyersanyagba kerül, és a kiterméléstől is elvon embereket, így valóban csak akkor érdemes alkalmazni, ha szükséges!

Call To Arms (Fegyverbe Hívás):

Rohanás a legközelebbi városházára, és fegyver a kézbe, átalakulva városvédő milicistává!

MILITIA (MILÍCIA)
A szövetség munkásaiból bármikor Milíciát alakíthatunk ki. Ezt lehet egyenként is megtenni, a Paraszt parancslapján a Call To Arms ikonra klikkelve, vagy tömegesen, a Városháza riadóharangját (Call To Arms) félreverve. A parasztok ekkor abbahagyják a munkát, és az épületbe rohannak, páncélba bújnak és fejszét ragadnak. Ebben a hadiállapotban 45 másodpercig maradnak, utána visszavedlenek munkásemberré. Ha elmúlt a vész, előbb is vissza lehet őket alakítani, a városháza Back To Work (Vissza a munkába) harangját megkongatva.

Rendkívül jó hasznát fogjuk venni nekik, tapasztalatból mondom! Egy jó adag milicista igen nagy rombolást képes az ellenség soraiban végrehajtani, főleg ha a kovácsmesternél végrehajtjuk a kardok és pajzsok fejlesztését. Sok játékos gyorsan épít egy Városházát az ellenség közelébe, legyárt jó csomó olcsó parasztot, majd fegyverbe szólítva őket rázúdítja az ellenségre - a hatás nem marad el…

Varázslatok és képességek:
Back to Work (Vissza a munkába):

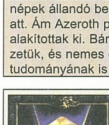
A milicisták leteszik a páncélt és a fegyvert, és immáron újra parasztként visszamennek dolgozni.

FOOTMAN (GYALOGOS)
A Szövetség hadseregének legnagyobb részét szélnek eresztették a Szövetséget alkotó népek állandó belső csatározása miatt. Ám Azeroth polgárai önként új erőt alakítottak ki. Bár nincs csillogó vértezetük, és nemes elődeik híres bajvívó tudományának is híján vannak, bátran és becsülettel küzdenek a csatamezőn a hazájukat fenyegető ellenséggel szemben.
Fejlesztés: Blacksmith, 3 szinten a közelharci támadás és a páncélzat

Varázslatok és képességek:
Defend (Védelem):

Egy szabadon ki- és bekapcsolható védelem, melyhez nem szükséges mana. Ebben a védekező módban a Gyalogos sebessége 30%-kal csökken, de ugyanilyen arányban nő a szúrófegyverek ellenei védelme, azaz az ilyen támadások 70%-át elnyeli! Semmi sem állíthat meg jobban egy heves nyílzáport…
Költség: 150 arany, 100 fa; helye: Barracks; idő: 45 mp

Általános tipp: Kardba és pajzsba öltözve ők az igazi ágyútöltelékek, akiket tömegesen dobhatunk harcba hőseink oldalán. Különösen hasznos egységek lőkéres ellenség ellen a védekező képességük miatt. Általában a Lovagok felváltják a Gyalogosokat, amint elérhetővé válnak, de nagy tömegben, messziről támadó ellenség ellen nincs hasznosabb egység náluk! (Érdemes megjegyezni: az Árny-Elf Vadásznők ellen hatástalan a Védekezés!)



PRIEST (PAP)
Ő a Szövetség orvosa, értékes gyógyító varázslatokkal felruházva, kihagyhatatlan, hiszen folyamatosan erősíti és gyógyítja egységeinket!

Varázslatok és képességek:
Heal (Gyógyítás):

Képes automatikusan gyógyítani a sebesült (nem mechanikus) egységeket 25 HP-val, ha az ikonra jobbal klikkelve bekapcsoljuk ezt. (Ám ez csak akkor működik, ha Papunk nincs Hold [Tartsd a helyed] pozícióban!)
Költség: nincs, alapképesség

Dispell Magic (Varázslat Semlegesítés):

Semlegesíti az ellenfél legutolsó varázslatát egy adott sugarú körben, ugyanakkor az idézett egységeket 200 ponttal sebzi! Hogy használhassuk, el kell végezni egy szaktanfolyamot (Priest Adept Training) a Misztikus Szentélyben (Arcane Sanctum).
Költség: 150 arany; helye: Arcane Sanctum; szükséges: Priest Adept Training

Inner Fire (Belső Tűz):

60 másodpercre 10 ponttal növeli a szövetséges erők sebzésének nagyságát, valamint 25%-kal a védelmi szintjét. Éppúgy, mint a Heal-nél, ezt is állíthatjuk automatára! Használatához szükséges mind az előbbi szaktanfolyam, mind egy mesterkurzus (Priest Master Training) elvégzése, ez utóbbihoz Kastélyra is szükség van!
Költség: 250 arany, 100 fa; helye: Arcane Sanctum; szükséges: Priest Master Training

Általános tipp: Amint tudjuk, végezzük el a tanfolyamokat, mivel ez nemcsak újabb mágiák eléréséhez szükséges, de növeli a HP-t, a támadási erőt, és ami nagyon fontos, a mana értékét és csökkenti az újratermelődéshez szükséges időt!

RIFLEMAN (LÖVÉSZ)
A bátor Törpe Lövészek évszázadokig becsülettel és hűséggel védelmezték hazájukat, Khaz Modan hegyi királyságát. Most a fenyegető vész ellen fegyvereikre és képességeikre a Lordaeron Szövetségnek van szüksége, és ők elfogadták a felkérést. Jókora egylövetű, hosszúcsövű mordályával (a legendás Single-shot Blunderbuss Longrifles) nagyszerű mesterlövész, aki földi és légi célpontok ellen egyaránt bevethető.

Fejlesztés: Blacksmith, 3 szinten a távolsági támadás és a páncélzat + Barracks, lőtáv

Általános tipp: Bár különleges képessége nincs, a Lövész igen jól fejleszthető - a Kovácsműhelyben három fokozaton finomítható puskapor növeli a távoli támadás erejét, a Barakkban mindezt megfejelhetünk egy plusz fejlesztéssel (Long Rifles), mely 20 egységgel növeli a lőtávolságot! Ráadásul felpakolható egy Göztankra is, és ezzel igen hatásos harci géphez jutunk.

KNIGHT - LOVAG
Bár Azeroth hős Lovagjai az Első Háború alatt elpusztultak, Lordaeron Lovagjai még szolgálják és védik a Szövetség erőit. Páncélozott lovaik nyergében, maguk is páncélba öltözve gyors, erős és áldaz harcosok. Erős kardjaiknak, sebességüknek és mobilitásuknak köszönhetően a Szövetség legsokoldalúbb erői ők!
Fejlesztés: Blacksmith, 3 szinten a közelharci támadás és a páncélzat + Barracks, HP

Általános tipp: A szokásos kovácsműhelybéli kard és pajzsfejlesztésen túl érdemes kifejleszteni az Animal War Traning-et (Hadiállat Kiképzés), mely 150 ponttal növeli a Lovag HP-ját! (Ezt a Barakkban tehetjük meg, ha van Fűrészüzemünk, Kovácsműhelyünk és Kastélyunk.) Paladin hős mellett különösen értékes egység, hiszen az Áhítat Aurája (Devotion Aura) tovább növeli véderejét, a Papok, Boszorkák automatikus mágiái pedig további pluszt jelentenek!

SORCERESS (BOSZORKA)
Ezt a női varázslót Dalaran mágusrendje küldte, hogy felügyelje a szeszélyes Harcos Mágusokat, és misztikus erejével segítse a Szövetséget, ha az Emberi fajnak szüksége van rá. Bár a csatákban legtöbbször közvetlenül nem vesz részt, különleges varázslataival igen hasznosan tudja segíteni harcosainkat!

Varázslatok és képességek:
Slow (Lassítás): Az eltalált egységek támadása 25%-kal, sebessége 60%-kal csökken, 60 másodpercre.

Területtámadás, földi és légi egységekre egyaránt hatásos. A Pap mágiához hasonlóan ez is automatára kapcsolható.
Költség: nincs, alapképesség

Invisibility (Láthatatlanság): Az adott területen lévő célpontot láthatatlanná teszi 120 másodpercre. Ha azonban ez az egység támad, valamely képességét használja, vagy varázsol, azonnal láthatóvá válik. Kitűnő mágia felderítésre, hiszen a láthatatlan földi vagy légi egységünk háborítatlanul kóborolhatja be a térképet és az ellenséges tábort! Szintén hasznos életmentésre, ha egy fontos egységünk vagy kisebb csapatunk erősen megsérült. Ilyenkor gyorsan láthatatlanná tesszük azt, és elvisszük egy helyre, ahol gyógyulhat, például egy Paphoz, vissza a bázisra, vagy egy Életforráshoz.
A varázslathoz szükséges az említett szaktanfolyam elvégzése a Misztikus Szentélyben.
Költség: 150 arany; helye: Arcane Sanctum; szükséges: Sorceress Adept Training

Polymorph (Átváltoztatás): Különleges varázslat, melynek segítségével 60 másodperc időtartamra a boszorka képes átváltoztatni egy nem hősi és nem mechanikus ellenséges egységet sétáló vagy repülő birkává (utóbbi megejtő látvány :)). Az egység megőrzi HP és páncélzat pontjait, de nem támadhat. (A varázslat az idézett egységeket elpusztítja!) Hogy használni tudjuk, szükséges a mesterkurzus elvégzése, és ehhez egy Kastély. Ha az idő lejárta előtt a birkára ismét elmormoljuk a varázsigét, a visszaszámlálás elölről kezdődik, tehát ezen állapot fenntartása csak mana kérdése…
Költség: 250 arany, 100 fa; helye: Arcane Sanctum; szükséges: Sorceress Master Training

Általános tipp: Épp úgy, mint a Papnál, nála is érdemes minél előbb elvégezni a kétlépcsős boszorkányiskolát! Az Átváltoztatás nagyon hasznos igen erős egységek, mint az Ork Tauren vagy az Élőhalott Förtelem ellen!

GYROCOPTER (GIROKOPTER)
Igen gyors repülő szerkezet egy törpével a fedélzetén, kitűnő felderítő képességekkel, légi egységek ellen kihagyhatatlan.
Fejlesztés: Blacksmith, 3 szinten a távolsági támadás és a páncélzat

Varázslatok és képességek:
True Sight (Tisztánlátás): Passzív képesség, felfedi a közeli láthatatlan egységeket.
Költség: nincs, alapképesség

Gyrocopter Bombs (Girokopter Bombák): Segítségével a Girokopter képes földi egységeket is támadni. (Kastély, azaz harmadik szintű főépület szükséges hozzá!)
Költség: 150 arany, 100 fa; helye: Workshop; szükséges: Castle; idő: 60 mp

Általános tipp: Ha valaki nagyszámú légierőt küld ránk, válaszoljunk neki Girokopterekkel - épp ezért érdemes korán elvégezni a lehetséges fejlesztéseket. Mivel passzív képességével azonnal felfedi az ellenség láthatatlan egységeit, ezért jó, ha mindig lebeg felettünk egy!

MORTAR TEAM (MOZSÁRÁGYÚS CSAPAT)
Ez az egység két törpéből áll. Egy nagyobb, fiatalabb törpe tüzel, míg egy kisebb, idősebb társa végzi az újratöltést. Lövedékeik nagy hatótávolságúak, és különösen pusztítóak épületek ellen.
Fejlesztés: Blacksmith, 3 szinten a távolsági támadás és a páncélzat

Varázslatok és képességek:
Flare (Jelzőfény): Egy Törpe típusú világítórakétát lő a célpont fölé, ezzel 15 másodpercre felfedi azt - még a láthatatlan egységeket is! Sajnos azonban minden egység csak egy ilyen lövedékkel rendelkezik, és nem szerezhet be újat, ezért takarékosan kell bánnunk vele!
Költség: 100 arany, 50 fa; helye: Workshop; idő: 60 mp

Általános tipp: Bár maga az egység lassú - de erre is van megoldás, mivel felpakolhatjuk őket egy Göztankra… A Mortar Team képes a játékban a legnagyobb területet megtámadni, ellenséges városok ostrománál nélkülözhetetlenek! Sajnos légi egységek ellen hatástalanok.

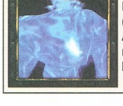
STEAM TANK (GŐZTANK)
Ez a gőzhajtású tank, a zseniális Törpe mérnökök fejlesztésének eredménye, a Szövetség harci gépe. Mérete képessé teszi épületek lerombolására is, városok ostrománál pótolhatatlan érték, erős páncélzata kivédi a kisebb támadásokat.

Fejlesztés: Blacksmith, 3 szinten a távolsági támadás és a páncélzat
Általános tipp: Érdemes a fedélzetén tartani néhány parasztot, hogy az esetleges sérüléseket azonnal javíthassuk! Kiválóan használható egységeink gyors mozgatására (lásd: Mortar Team), vagy akár védelmére is, sőt Törpe Vadászokkal benépesítve univerzális támadó egységhez jutunk - ékes bizonyítéka az emberek technológiai fölényére a többi fajjal szemben.

GRYPHON RIDER (GRIFFLOVAS)
Aerie Peeks vad Törpéi hűséges és erős griffjeik hátán ismét a bajbajutott Szövetség segítségére sietnek. A villámmal töltött megbízható Viharkalapáccsal felfegyverzett bátor törpe Lordaeron egét járja, hogy megszabadítsa azt a betolakodóktól. A hatalmas és büszke griff készséggel segíti ebben a küldetésben, kettősük a Szövetség kitartásának jelképévé vált.

Fejlesztés: Blacksmith, 3 szinten a távolsági támadás és a páncélzat + Barracks, HP és Gryphon Aviary, bónusztámadás

Általános tipp: A hagyományos fegyver és páncélzat fejlesztésen túl érdemes beíratni griffmadarunkat a barakkban zajló harciállat-kiképző tanfolyamra (Animal War Training), ezzel 150 ponttal növelhetjük az egység HP-ját, valamint a törpének a Storm Hammers (Viharos Kalapácsok) speciális fogást megtanítani a Griff Madárházban (Gryphon Aviary), ezzel ugyanis egyszerre két ellenfelet ér a rettentő kalapács sebzése, mely egyébként a szűrő mellett ütés jellegű támadást is jelent!



WATER ELEMENTAL (VÍZELEMENTÁL)
A Főmágus legnagyobb ereje, hogy képes megidézni ezt a rettentő teremtményt, hogy a harcosokat segítse a csatában. Ez az önálló értelemmel nem rendelkező, nehézkes víztömeg hatalmas pusztítást okoz az ellenség sorában. A Vízelementál az Első Háborúban a Varázsló (Conjurer) kedvenc eszköze volt, és most ismét visszatért, az Emberi Szövetség védelmében.

A Vízelementál három szinten idézhető. Mindegyiken másképp néz ki, és mérete is egyre nő - a 3. szintű a legnagyobb, és sötétkék színben pompázik. Nem fejleszthető, zúzó támadást okoz, és mivel megidézett lény, 75 másodperc leteltével eltűnik.

ORKOK

Draenor világának egykori művelt és nemes lakóit több mint tízezer éve rontotta meg a Lángoló Légió, és a különálló és büszke klánokat bezárta a Hordába, hogy az ő céljaikat szolgálva fájdalmat és halált hozzanak Azerothra. Az első két részből tudjuk: a vad és kegyetlen Horda jól végezte dolgát… Ám amikor az emberek elfogtak egy fiatal ork harcost, Thrall-t, hogy szolgájukká tegyék, az fellázadt, megszökött, és a klánokat összefogva felszabadította őket a démoni megszállás alól, ismét visszavezette népét dicső, ősi, sámánisztikus gyökeréhez, egy olyan társadalomba, amelynek alapja a becsületesség és a nemesség.

Előnyök:
Tüskés Barikádok (Spiked Barricades): Az Ork Horda épületeit hegyes tüskékkel lehet ellátni, amely a támadó egységeket sebzi. A sebzés nagyságát több lépcsőben lehet fejleszteni, a Hadüzemben (War Mill).

Fosztogatás (Pillage): Bizonyos Ork egységeknél (Peon, Grunt, Raider) ki lehet fejleszteni ezt a képességet – amikor ezen egységek megtámadnak egy épületet, minden sikeres sebzés egy kis aranyat és fát csurgat a kincstárunkba…

Védőureg: Az Orkok élelemellátó épülete az Ork Üreg (Ork Burrow), ám vész esetén Peonokkal tölthetjük fel ezeket, ezzel véderődökké alakulnak, melyek dárdazáporukkal mind a földi, mind a légi ellenségre veszélyt jelentenek.

Alapok és tippek:
A Tüskés Barikádok fejlesztése: Érdemes kifejleszteni ezt a tulajdonságot, hiszen ezzel alaposan megtépázhatjuk az épületet támadó ellenséget. Ám ha ellenfelünk főleg lőképes egységekkel támad, ne pazaroljuk erőnket ennek kifejlesztésére, csak ha közelharc egységekkel jön épületeink ellen!

Védőureg kontra Örtorony: A Védőureg csak alapvédelmet jelent, ne becsüljük túl a képességeit! Az Örtorony (Watch Tower) kétszer akkora páncélzattal bír, ember se kell az ellátásához, és erősebben támad! Mindenképp kombináljuk a két védberendezést, és építsünk a torony köré épületeket, vagy állítsuk fák mellé, hogy nehezebb legyen támadni! És még valami: célszerű Üreg-Torony kombinációval védeni külső telepeinket (pl. bányáinkat) is! Itt eljátszhatjuk azt a trükköt, hogy ha az ellen megtámadja az épületet, gyorsan feltöltjük a munkásokkal, az egyik peont pedig ráállítjuk a tatarozásra. Ha az ellenség megtámadja ezt az embert, beküldjük az üregbe, támadni, majd amikor a csatázó fél ismét az épületre koncentrál, újból kiküldünk valakit javítani…

Egységek:
- A Rabló (Raider) kitűnő légi egységek és épületek ellen, főleg a fent leírt Fosztogatás képességével. Négy Rabló gyorsan lerohanhat és földig rombolhat egy épületet, majd elvágtat a helyszínről. Ez a módszer sokszor hatásosabb a nehezen mozgó Katapulttal szemben!
- A Sámánok Tisztítás (Purge) mágiája kitűnő az ellenséges egységek, és főleg a hősök lelassítására. Érdemes a megfelelő képzéseket mielőbb végrehajtani, a Vérszomj (Bloodlust) kifejlesztése után állítsuk azt automatikusra, majd küldjünk a sereggel pár Sámánt, a hatás nem marad el!
- Másik mágikus egységünk, a troll Boszorkányorvos is hamar a szívünkbe lophatja magát az Őrszemeivel (Sentry Wards), melyek 10 percig „élnek", ez alatt szemmel tarthatjuk a fontos helyeket és az ellenségeket. Különösen létfontosságú ez akkor, ha ellenünk láthatatlan egységekkel operál (Árny-Elf Shadowmeld, vagy Kardmester Szellőjárás)!
- A Kodo nagyon hasznos lényünk lesz! A közelben lévő egységek támadási erejét növeli (főleg, ha kifejlesztjük a Harci Dobok (War Drums) képességet) és felfalja ellenségeinket.
- A játék legerősebb földi egysége a Tauren a Szétzúzás (Pulverize) képességgel! Ha erős közelharci egységekkel állunk szembe (Lovagok, vagy a Vadak Karmának Druidája), nem hagyhatjuk ki a csapatból!

HŐSÖK

BLADE MASTER (KARDMESTER)
Bár kevesen vannak, a tapasztalt Kardmesterek a Horda elit harcos egységét képviselik. Ezek a képzett harcosok egykoron a balsorsú Lángoló Penge Klán részét képezték, amely önmagát emésztette fel a démoni rontás agóniájában. Bár a Klán szétesett és szétszóródott, a büszke Kardmesterek elkeseredett esküt tettek, hogy egyszer és mindenkorra felszabadítják magukat és sorstársaikat a démoni befolyás alól. Thrall vezetése alatt a Mesterek ismét csatlakoztak a Hordához, és az ifjú hadvezér személyes testőrségét alkotják.

Hősnevek: *Tojara, Nikoro, Kajind, Mikasa, Samuro, Akinos, Mazuru, Yozshura, Daisho, Kigami, Arashicage, Moogul the Sly, Jubei*

Varázslatok és képességek:
Wind Walk (Szellőjárás): Láthatatlanná teszi a Kardmestert egy kis időre (20/40/60 mp), valamint sebességét is megnöveli.
Tipp: A kreatív játékos nagyon sok alkalmazását találhatja ki a Szellőjárásnak. A kézenfekvő „eltűnök, ha megsebesültem" és az ellenséges városok és táborok felderítésén túl, egy meglepetésszerű lerohanásra is lehetőséget ad, amikor láthatatlanul beosonunk egy ellenséges csapat gyűrűjébe, majd egy Pengeviharral lekaszaboljuk őket. Ha nagyszámú Csúszómászó kerül az utunkba, jó trükk, ha felpiszkálva őket magunk után csaljuk őket az ellenség felé, majd láthatatlanná válunk, ekkor a gyülekezet új célpontot talál – ellenségeinket! Semmi más dolgunk nincs, mint élvezni a csatát, és begyűjteni az elhullajtott tárgyakat…

Mirror Image (Tükörkép): Klónozza emberünket, szinttől függően 1, 2 vagy három példányban, valamint eltávolítja hősünkről az ártó varázslatokat.

A tükörkép mozgatható, támad, de sebzést nem okoz, dupla sérülést szenved el, és egy idő után eltűnik. Te látod, melyik az igazi Kardmester, de ellenfeled nem!
Tipp: A klón kitűnően használható felderítésre, mivel „nem kár érte". Nagyon fontos, hogy csata közben okosan terelgessük tükörképeinket, hogy ellenfelünk ne tudja kiszúrni az igazit!

Critical Strike (Kritikus csapás): Passzív képesség, mely 15% esély ad arra, hogy Kardmester hősöd támadása során 2x, 3x vagy 4x nagyobb sebzést fog bevinni. Érdemes hamar felfejleszteni!
Tipp: Ha meglátjuk, hogy egy támadásunk után piros számok röpködnek Karcmesterünk feje körül, akkor tudhatjuk, hogy sikeresen bevittünk egy Kritikus Csapást! A szám természetesen a sebzés nagyságát mutatja.

Bladestorm (Pengevihar)- Ultimate Spell: Hatása ugyanolyan, mint a Diablo II barbárjának Whirlwind (Forgószél) mókája (korábban ugyanezen néven illették): hősünk 7 másodpercig dervistánc-szerűen pörög, kardjával halálos sebzést okozva az ellenségnek, másodpercenként 110 pontnyi sebzést okozva, mely a hatósugarában lévő célpontokat egyenlő arányban éri. Az effekt alatt a Kardmester nem sebezhetetlen, de a mágiának ellenáll.
Tipp: Nagyszerűen használható alacsony HP-jú épületek (tornyok, farmok) ellen, valamint hadrendbe sorakozott egységek lekaszabolására. Védekezni ellene egyféle módon lehet: elrohanni, nagyon gyorsan, míg a hatása tart…

Általános tipp: A Kardmester sok Ork paranccsnok kedvenc hőse, mivel jól feltápolva és mindenféle tárgyakkal felszerelve hamar le tudja amortizálni az ellenség egységeit és épületeit. Legjobb képessége a Tükörkép, mivel a megtévesztett ellenfél a klón(ok)ra fókuszálja támadási energiáját. Javaslom, hogy ezt a képességet fejlesszük fel mielőbb, hogy jobban megtévesszük az ellent, ez mellé jöhet Kritikus csapás, majd a Szellőjárás.

FARSEER (LÁTNOK)
Ezek az ősi Orkok a sámánisztikus képességek esszenciáját hordozzák magukban. A befolyásos sámánok Thrall legközelebbi tanácsadói között vannak, és együttműködnek vele a Horda irányításában és összetartásában. A Látnokok nemcsak a föld és az ég elemeit tartják uralmuk alatt, de képesek előre látni a jövőt.

Hősnevek: *Gar'dal Grimsight, Negal Fireye, Kazil Darkeye, Magis Coldeye, Bale Bleakstare, Gorr Grimwolf, Kag'ar Winterfang, Nazgrel, Morg Wolfsong, Kazragore, Fenris'ar Gul*

Varázslatok és képességek:
Far Sight (Messzelátás): A térkép egy bizonyos pontját fedi fel 30 másodpercre, láthatóvá téve a láthatatlan egységeket is. Minél magasabb szintre fejlesztjük, annál nagyobb területet lát be.
Tipp: Jegyezzük meg, hogy a varázslást jól látható animáció kíséri, ezért az ellenfél is tisztában lesz azzal, hogy alkalmaztuk ezt, és hogy a közelben van egy Látnok hősünk!

Chain Lightning (Láncvillám): Pusztító villámot zúdít az ellenségre, mely megsebzi az egyiket, majd továbbugrik a másikra, a szint függvényében, minden alkalommal 15%-kal kisebb sebzést okozva.

Feral Spirit (Állati Lélek): Két szellem- szörny- vagy árnyfarkast idéz, melyek 60 másodpercig marcangolják az ellenséget. (Leírásukat lásd az általános egységeknél!)
Tipp: A farkasokat nem lehet „halmozni", azaz egy új varázslat nem még két farkast teremt, hanem eltünteti a régieket, és újakat varázsol a helyükbe. Ezért a manát, ha van már két farkasunk, költsük hasznosabb dologra, például Láncvillámra!

Earthquake (Földrengés) – Ultimate Spell: Pusztító erejű, 25 másodpercig tartó földrengés, mely a hatósugarában lévő épületeket másodpercenként 50 ponttal sebzi, az ott lévő egységeket pedig 75%-kal lassítja.
Tipp: A Látnoknak nyugalomra van szüksége a varázslat teljes idejére, ezért ha elindítjuk a Földrengést, hagyjuk békén, és ne adjunk neki más parancsot! A kellemes kis mágia alkalmas nagyobb erődségek gyorsírtására is…

Általános tipp: A Látnok ideális a korai felderítésre, mivel az ellenfél semmiféle módon nem tudja megakadályozni a Far Sight hatását.

FONTOS!!!
Július 2.-án jelent meg az 1.01-es patch, mely kisebb bugfixeken kívül erőegyensúlybéli változtatásokat tartalmazott. A statisztikákban és leírásokban igyekeztem ezekre kitérni, így mindenhol megjelöltem a patch előtti és utáni értékeket.

TAUREN CHIEFTAIN - TAUREN TÖRZSFŐNÖK
Ezek a rangidős Tauren harcosok vezették egykoron Törzseiket úgy a mindennapokban, mint a harcok során. Szertartásosan viselt ősi törzsi totemjeikkel a Tauren kultúra becsületességét és nyíltságát jelképezik. Csatában az óriás Főnökök hatalmas harci fejszéjükkel, rettentő erővel csapnak szét az ellenség között. Az Orkok, de különösen Thrall igazán lenyűgözte őket. Úgy látják, a Tauren harcosok becsületességével és bátorságával jó példát mutatva segíthetnek az Orkoknak, hogy azok visszataláljanak hagyományos, ősi gyökereikhez.

Hősnevek: *Marn Thunderhorn, Tygore Dusthoof, Tam Windtotem, Durn Harpyslayer, Kam Ghoststeer, Kel Stonebull, Mull Stormhoof, Grok Bloodhorn, Malar Plainstrider, Taur Runetotem*

Varázslatok és jártasságok:
Shock Wave (Lökéshullám): Egy erős, 8 másodpercig tartó hullám, mely a hőstől indul ki, és egyenes vonalban terjedve sebzi a földi egységeket, fejlettségi szintjének mértékben.

Tipp: Kik is mozognak egyenes vonalban? Nos, például a munkások, a bánya és a városközpont között… ;)

War Stomp (Harci Dobbantás): A Tauren Törzsfőnök egy nagyot dobbant patás lábával, mely megbénítja és sebzi a közelben álló ellenséges egységeket.
Tipp: Leghatásosabb, ha besétálunk az ellenség közepébe, majd itt, körülvéve dobbantunk egyet…

Endurance Aura (A Kitartás Aurája): Passzív képesség, mely a hatósugarában lévő szövetséges erők támadóerejét és sebességét növeli meg.

Reincarnation (Újjászületés)- Ultimate Spell: Ha a Törzsfőnök elesik a csatában, képes újjászületni, teljes manával!

Általános tippek: A Tauren Törzsfőnök a csapatjátékok nélkülözhetetlen karaktere, mivel aurája kitűnően segíti szövetségeseit. Persze szóló módban se haszontalan, nagyon erős közelharci hős, az egyedülálló Újjászületés képességgel szinte elpusztíthatatlan!

ÁLLANDÓ EGYSÉGEK

A Horda rendelkezik a játék legerősebb földi egységeivel, beleértve a vad Rőfögőket és a hatalmas Taureneket. Az Orkok légi és távolsági támadások terén szerényebb eszköztárral bírnak, mivel igazi ütőlapjuk brutális erejük és nyers közelharci képességeik – még mágusaik varázslatai is a harci egységek erősítését célozza.

PEON (MUNKÁS)
A Horda legértéktelenebb, legalacsonyabb kasztját a Munkások képviselik. Minden képesség híján, ezek a kutyák olyan alantas munkára száműzettek, mint a fakitermelés, vagy az aranybányászat, mind emellett a Horda igényeinek megfelelő épületek felhúzásában és karbantartásában is számíthatunk ezekre az elnyomókkal szemben alázatos és készséges szolgákra.

Varázslatok és képességek:
Repair (Javítás) - automatikus: Ha engedélyezed a javítást, a paraszt magától nekiáll megreparálni a sérült épületeket és mechanikus szerkezeteket. Ez aranyba és fába kerül, ha nincs elegendő nyersanyag, javítás sincs.
Tipp: Érdemes magunkkal vinni a harcmezőre is egy-két Munkást, a Katapultok, vagy szövetségeseink más mechanikus egységei javítására!

Gather (Begyűjtés): A megszerzett aranybányák kiaknázása, valamint faanyag gyűjtése nyersanyag-utánpótlás végett, illetve zavaró fák és erdőrészek kiirtása stratégiai célokból.
Tipp: Maximum 5 munkást állíthatsz aranybányászkodásra, többel nem érdemes próbálkozni!

Return Resources (Nyersanyagok visszaszállítása): A begyűjtött nyersanyagok visszacipelése a legközelebbi városközpontba.

Build Structure (Építés): Felhoz egy listát a lehetséges épületekről, amelyből kiválaszthatod, melyiket kezdje embered építeni.

Pillage (Fosztogatás): Minden sikeres támadás, amely egy épületet ér, nyersanyagot szolgáltat. Egy, a támadás megkezdésekor teljesen ép épület teljes lerombolása az építési költség 35%-át adja vissza. Passzív képesség.
Költség: 75 arany, 25 fa; helye: főépület; idő: 60 mp

Általános leírás: A Munkás a Horda egyetlen egysége, melyet az Ork Üregbe küldhetsz, a települést védelmezni. Ha az ellenséges táborban felmorzsoltad a véderőt, az épületek elpusztítására állíts Fosztogató képességű egységet – például Munkást -, hogy egy kis ingyen nyersanyaghoz juss!

GRUNT (RŐFÖGŐ)
A Rőfögőket a Horda védelmének első és utolsó sorában találjuk meg. Ezek az erős harcosok jókora csatabárddal felfegyverkezve fajuk vadságát és ügyességét képviselik. Az elmúlt generációk során a Rőfögőket brutalitásuk és kegyetlenségük jellemezte, ám most, Thrall látnoki vezetése alatt, egyre inkább vad, mégis nemes őseikre hasonlítanak.
Fejlesztés: War Mill, 3 szinten a közelharci támadás és a páncélzat + Barracks, HP és támadás

Varázslatok és képességek:
Pillage (Fosztogatás): Minden sikeres támadás, amely egy épületet ér, nyersanyagot szolgáltat. Egy, a támadás megkezdésekor teljesen ép épület teljes lerombolása az építési költség 35%-át adja vissza. Passzív képesség.
Költség: 75 arany, 25 fa; helye: főépület; idő: 60 mp

Általános tipp: A Rőfögőt a Fosztogatás kitűnő alapegységgé teszi, főleg, ha az Erőd (Fortress) megépítése után a Barakkban kifejlesztjük az Őrjöngő Erőt (Berserker Strength), amely 3 bónusz támadáspont mellett plusz 100 HP-t ad, ráadásul ezen egységnek alapból magasabb a HP-je, mint a Rablóknak. Később le lehet őket cserélni a Taurenre, bár az drágább egység, és több élelmet kíván.

TROLL HEAD HUNTER (TROLL FEJVADÁSZ)
Lordaeron északi régióinak minden jogától megfosztott Trolljai ismét a Horda szolgálatába állították kegyetlen képességeiket. Ezek az ügyes harcosok születésüktől fogva a vadászatra, a vadon legveszedelmesebb vadállatainak felkutatására és csapdába ejtésére vannak kiképezve. Háborús időkben a Troll Fejvadászok erős dárdáikat habozás nélkül a Horda ellenségei felé fordítják. A távoli ellenségek felé záporozó, halálos fegyvereinknek köszönhetően a Horda más harcoló egységeinek felbecsülhetetlen értékű zárótüzet biztosítanak.
Fejlesztés: War Mill, 3 szinten a távolsági támadás és a páncélzat + Barracks, HP reg.

Általános tipp: Ő az egyetlen, távoli sebzést okozó, nem varázsló egység a Hordában. Bár speciális képessége nincs, a szokásos fegyver és pajzsfejlesztésen túl a Barakkban elsajátíthatja a Troll Regeneráció (Troll Regeneration) tudományát, mely a HP regeneráció arányát 0.25-ről 1.50-re emeli.

Az okos Ork hadvezér a Troll Fejvadászokat közelharci és légi egységekkel kombinálja, ezzel igen ütőképes sereget hozhat létre!

CATAPULT (KATAPULT) AZ ORK KATAPULT mindig is a Horda alapegységének számított. Mivel nagy távolságból képes erős lövedékeivel megszórni az ellent, sok Szövetséges seregnek okozta már vesztét. Bár egy kisebb csapat Ork kell ennek a gépezetnek a működtetéséhez, a biztosan célba találó Katapult a Horda kedvenc ostromgépének számít.
Fejlesztés: War Mill, 3 szinten a távolsági támadás és a páncélzat
Általános tipp: A jó stratéga eszköztárából nem hiányozhat a Katapult, hiszen a csapatok támadásán túl az ellenséges városok és táborok, és főleg a veszélyes tornyok ellen nagyon jó használ vehetjük. Érdemes pár olcsó peont magunkkal vinni, hogy a sérült katapultot megjavítsák. Arra figyeljünk, hogy van egy minimális lőtáv, tehát közvetlenül a gép mellett álló, vagy azt támadó ellenség ellen tehetetlen!

RAIDER (RABLÓ)
A Rablók egykoron a Horda legmegbecsültebb tagjainak számítottak. Aztán a Második háború előtt Gul'dan, a Varázsló zseniális érzékkel szélnek eresztette őket. Most, oly sok év után, Thrall, az ifjú vezér elhatározta, hogy kiképez egy új generációt. Ezek az erős harcosok roboszTus szablyákkal érkeznek a csatába, és nem restek kihasználni hűséges hátasaik, a ravasz és kegyetlen farkasok erejét sem a Horda ellenségeinek elpusztításában.
Fejlesztés: War Mill, 3 szinten a közelharci támadás és a páncélzat + főépület, fosztogatás

Varázslatok és képességek:
Ensnare (Törbecsalás): A varázslat egy hálót vet az ellenséges egységre. Ilyenkor a közelharc képességű egységek nem tudnak támadni, minden erejükkel a hálót próbálják letépni magukról – és védtelenné válnak. Fő vonzereje ezen képességnek, hogy a légi egységeket lehúzhatjuk a földre, és itt bármilyen földi célpontra kihegyezett egységünkkel lenyomhatjuk azt.
Költség: 100 arany, 25 fa; helye: Beastiary; idő: 60 mp

Általános tipp: Kitűnő egység lerohanásos támadásokra és épületek gyors lerombolására, a Fosztogatás (Pillage) passzív képességre ők is megtaníthatóak, így a rombolásból használunk is származik. Légi egységek ellen az Ensare képesség miatt nélkülözhetetlen, bár nagyon hiányoltam ennek automatikus beállítási lehetőségét, mint az élőhalottak Crypt Fiend-je esetében.
Alaposan meglephetjük az ellent egy „városromboló halálbrigáddal". Szerezzünk egy Goblin Zeppelint, pakoljunk bele 8 Rablót, majd dobjuk ki őket az ellenség táboránál, amortizáljunk le gyorsan pár épületet, majd behajózva menekítsük ki őket az elkeseredett ellen elől!

SHAMAN (SÁMÁN)
Thrall vezetése alatt az Orkok újra felfedezték ősi sámánisztikus hagyományaikat. Az ifjú vezér, hogy a Horda démoni befolyását végképp elűzze, megtiltotta a nekromantikus és harci varázslást, ezért a varázslók visszatértek az ősi Sámán mágiához, mely erejét a természetből és az elemekből nyeri.
Fejlesztés: Spirit Lodge, 2 szintű mágiaképzés

Varázslatok és képességek:
Purge (Tisztítás): Eltávolít minden jótékony hatású mágiát (buff) egy egységről (például a Pap Belső Tűz áldását emberi ellenfeleinkről), és ezzel együtt 1/5-ére lassítja annak mozgását, 15 (hősök esetében 5) másodpercre. Bónuszként az idézett egységekre 400-as sebzést visz be!
Költség: nincs, alapképesség

Lightning Shield (Villámló Pajzs): Elektromos pajzsot von egy egység köré 20 másodpercre, mely sebzi a körülötte állókat, másodpercenként 20 ponttal. Ehhez azonban szükséges egy szaktanfolyam (Shaman Adept Training) a Léleklakban (Spirit Lodge). Költség: 150 arany; helye: Spirit Lodge; szükséges: Shaman Adept Trainig

Bloodlust (Vérszomj): A mágia hatására a szövetséges célpont (vagy a Sámán) támadási aránya 50%-kal, sebessége 25%-kal nő. Akkor használhatjuk, ha elvégeztük a Léleklakban a magasfokú képzést (Shaman Master Training). Állíthatjuk automatikusra is! (Megjegyzés: az 1.01-es patch után a támadási arány 50-ről 40%-ra csökken!)
Költség: 250 arany, 100 fa; helye: Spirit Lodge; szükséges: Shaman Master Trainig

Általános tipp: Amint tudjuk, a Szövetség mágusaihoz hasonlóan őt is fejlesszük fel (Adept és Master Training), mivel ez nemcsak a további mágiákhoz szükséges, de növeli a HP-t, a támadási erőt, és ami nagyon fontos, a mana értékét és csökkenti az újratermelődéshez szükséges időt!

WITCH DOCTOR (BOSZORKÁNY-ORVOS)
Bár végső soron kegyetlenek és gonoszok, a Troll Boszorkányorvosok csatlakoztak a Hordához, pusztán szükségszerűségből. Ezek az aljas mágiahasználók a kémia folyamatok manipulálásának nagymesterei, melyekkel a velük szövetséges haderők harci erejét képesek fokozni.
Fejlesztés: Spirit Lodge, 2 szintű mágiaképzés + Barracks, HP reg.

Varázslatok és képességek:
Sentry Ward (Őrszem): Egy láthatatlan és mozdíthatatlan őrszemet rak ki, amely 50 egységnyi körben felfedi a térképet, és az ott lévő láthatatlan egységeket. Az őr 10 percig (!) „él". *Tipp: Az időtartam magáért beszél! Helyezd el az Őrszemet kulcsfontosságú helyekre (ellenséges és saját város, bányák, Élet- vagy Manaforrás stb.), hogy időben felfedezhesd az ellen láthatatlan egységeit! Ideális megoldás, ha ellenfeled az Árny-Elf Shadowmeld (Árnyékba olvadás), vagy a Kardmester Széljárás (Wind Walk) varázslatával operál!*
Költség: nincs, alapképesség

Stasis Trap Ward (Sztáziscsapda Őr): Egy láthatatlan és mozdíthatatlan őrszemet helyez el, amely 50 egységnyi körben 12 (hősök esetében 4) másodpercre cselekvésképtelenné teszi a hatósugarába kerülő ellenséges egységeket. Az őr 150 másodpercig „él". Alaptréning szükséges a felállításához!
Tipp: Sokoldalúan használható – városunkban annak védelmére, az ellenfél városában pedig a védekezés ideiglenes letörésére. Jó trükk csata közben az ellenség háta mögé állítani egyet, ezzel elvághatjuk a visszavonulás útját! Arra nagyon vigyázzunk, hogy nem válogat, tehát saját egységeinket is éri a hatása. Az észlelés és az aktiválás között 10 másodperc telik el, így ez idő alatt el lehet menekülni előle.
Költség: 100 arany; helye: Spirit Lodge; szükséges: Witch Doctor Adept Trainig

Healing Ward (Gyógyító őr): Egy mozdíthatatlan őrszem, mely 50 egységnyi körben minden saját, nem mechanikus egység HP-ját másodpercenként 2%-kal növeli. Az őr 20 másodpercig „él". Mesterkurzus kötelező!
Tipp: Jó ötlet a csata adott pillanatában, amikor egységeink egy része már kissé „lesántult", egy jól védett helyen elhelyezni egy Gyógyító Őrt, és köré terelni a sérülteket, mialatt a többiek feltartják az ellent – aztán lehet cserélni…
Költség: 200 arany; helye: Spirit Lodge; szükséges: Witch Doctor Master Trainig

Általános tipp: A Boszorkányorvos kitűnő őrszemei miatt kihagyhatatlan! A tréningezés (Adept és Master) nála sem maradhat el, és a Fejvadász mellett ő a másik egység, amely elsajátíthatja a Troll Regeneráció képességét a Barakkban, a War Mill megépítése után.

WYVERN RIDER (SÁRKÁNYFAJZAT LOVAS)
Kalimdor érzékeny Sárkányfajzatai lelkesen léptek szövetségbe a sámánisztikus Hordával. Lenyűgözve az Orkok becsületbe vetett hitétől és győzelmi elszántságától, ezek a szörnyek megengedték, hogy egy Ork üljön a hátukra, és vezesse őket csatába mindazok ellen, akik Kalimdor nyugalmát és lakóit veszélyeztetik. A Sárkányfajzatok, akiknek ősei között Sárkányokat és Griffeket találunk, erős karmaikat és pengeéles fogaikat használják mind a légi, mind a földi egységek ellen.
Fejlesztés: War Mill, 3 szinten a távolsági támadás és a páncélzat

Varázslatok és képességek:
Envenomed Spears (Mérgezett Dárdák): Nagyon hálás dolog, a Sárkányfajzat Lovas támadását egy kis mérgezéssel erősíti. A célpontot 10 másodpercig további 4 pont/mp sebzés éri!
Költség: 150 arany, 100 fa; helye: Beastiary; szükséges: Wyvern Training; idő: 60 mp

Általános tipp: Jól használható páros - a repülés lehetővé teszi, hogy gyorsabban megtisztítsák a terepet, mint a hagyományos földi egységek. Különösen értékes olyankor, ha az ellen nincs felkészülve légi támadásra – ilyenkor egy villámgyors, meglepetésszerű lerohanással könnyen a magunk javára fordíthatjuk a küzdelmet!

KODO BEAST (KODO VAD-ÁLLAT)
Kalimdor pusztáinak hatalmas vadállata, a Kodo, az új Horda értékes szövetségese. Készségesen hordja hátán az Orkok félelmetes harci dobjait és annak kezelőjét, a csatában pedig hatalmas méretének és erejének segítségével veszi ki részét, az Orkok erejét és hősiességét szimbolizálva.
Fejlesztés: Beastiary, támadás

Varázslatok és képességek:
Devour (Felfalás): Bekebelez egy ellenséges egységet. Fontos tudni, hogy ha megöljük a Kodo-t, mielőtt az emésztési folyamat véget érne, a gyomrából kibányászott egységet meg lehet menteni… (Az emésztés alatt az egység másodpercenként 5 pontnyi sérülést szenved el.)
Tipp: Fald fel az ellen erős egységeit – emberi Lovagot, élőhalott Förtelmet, vagy más Orkok ellen harcolva Taurent!
Költség: nincs, alapképesség

War Drums Aura (Harci Dob Aura): A hatóterületén (90 egység) lévő saját és szövetséges egységek támadási erejét 1 ponttal növeli. Érdemes kifejleszteni mellé a Vadállat Karámban (Beastiary) a War Drums (Harci Dobok) képességet, mert ez további 1 ponttal növeli a tám. erőt!
Költség: nincs, alapképesség

Általános tipp: Egy nagy csapat Kodo, főleg más szövetségeseink hadseregével kombinálva, ideális lerohanásos támadásokra! A Harci dobok erősítik a támadást, a Felfalás már csak hab a tortán…

TAUREN
Kalimdor pusztáinak erős harcosai önként ajánlották fel szolgálataikat az új Hordának, tisztelve annak becsületességét és bátorságát. A vakmerő Tauren pusztán csöndes kultúráját szeretné biztonságba tudni a Lángoló Légió halálos veszedelmétől. Ha felbosszantják, a Tauren áldz harcossá válik, aki mind szarvait és patáját, mind ősi hatalmas totemjét felhasználja az ellenség elpusztítására.
Fejlesztés: War Mill, 3 szinten a közelharci támadás és a páncélzat

Varázslatok és képességek:
Pulverize (Szétzúzás): 25%-nyi esélyt ad arra, hogy a Tauren következő akciójakor területi támadást hajt végre, mely adott sugarú körben megsebzi az ellenfeleket – 25 egységnyi területen 60, 35 egységnyin pedig 30 pont sebzés okozva.
Költség: 200 arany, 150 fa; helye: Tauren Totem; idő: 60 mp

Általános tipp: A Tauren az Orkok legerősebb földi egysége, mely a Sámán Vérszomj (Bloodlust) varázslatával még pusztítóbbá tehető. Érdemes mindjárt két Tauren Totemet is építeni, hogy egyszerre képezhessünk pár Taurent, és fejlesszük ki a Szétzúzás képességet, később pedig tömegével termelhessük ezeket a nagyszerű harcosokat!

SPIRIT WOLF (SZELLEM-FARKAS)
A Látnok által megidézett lény. 60 másodpercig él. Speciális képessége nincs.

DIRE WOLF (SZÖRNYFARKAS)
A Látnok által megidézett lény. 60 másodpercig él.

Varázslatok és képességek:
Critical Strike (Kritikus Csapás): Passzív képesség. 20% esélyt ad, hogy a Vérfarkas kétszeres sebzést okoz az ellenfélnek.

SHADOW WOLF (ÁRNYFARKAS)
A Látnok által megidézett lény. 60 másodpercig él. Láthatatlan, kivéve ha támad.

Varázslatok és képességek:
Critical Strike (Kritikus Csapás): Passzív képesség. 20% esélyt ad, hogy az Árnyfarkas kétszeres sebzést okoz az ellenfélnek.

A második CD-n található a maradék 2 faj és a Csúszómászók leírása és a kiegészítő táblázatok. Az összeállítást készítette: Kredenc

BLOODRAYNE

Az arcunkba tolakodó monszták és egyéb halálra ítélt egyedek megrendszabályozása sokkal kellemesebb feladat, ha olyan poligonhalmazokkal bűvészkedhetünk, akik az idomok terén mellben többet mutatnak. Nos jelen esetben egy vámpírhölgy, amolyan Penge-féle fénybenjáró aprítógép, – aki mell és segg, azazhogy mellesleg az Egyesült Államok titkos ügynöke –, tolakszik minden fronton /PC, X-BOX, PS2, GameCube/. Lara Croft és Julie Strain kispályás hentes ehhez a bestiához képest, a teste halálos fegyver /ezt a kategóriát jól ismerjük ;-)/, szuperszexi, szupergyors és szuperül ki van éhezve a vérre…
Az alaphelyzet egyébként 'mesés', annyira, hogy Kain és a vámpírhagyományok teljes megcsúfolásaképp a világot kellene megmenteni. Mint köztudott, Hitler és az okkultizmus régi cimborák, így a '30-as évekbe visszarepítő fantázia könnyen talált kapcsolatot a nácik és az Argentína partjainál felfedezett ősi kultúra elhagyott temploma között. A felsőbrendű faj földúró akciója tehát megindult némi horrorisztikus erő elszabadulásában reménykedve, ám mindannyiunk kedvence, J. Blaskovitz épp jól megérdemelt szabadságát tölti a Wolfi után, ezért aztán a hősnőnkre vár az a nemes /vagy nem nemes, tökmindegy ;-)/ feladat, hogy a fő-gonosznak kikiáltott Jurgen Wulf-ot és náci bandáját feldarabolja. Ezen hőstetteket a tangó hazájában táncba hívó misztikus kreatúrák, és a Louisiana mocsaraiból előmászó nem éppen szalonképes egyéniségek akadályozzák, mellettük persze szigorúan jelen van a náci elit, mint triviális őrzővédők, bár a német katonaság fő terepe az elmaradhatatlan tengeralattjáró-bázis, és a vámpírokkal fűszerezett ódon, germán várkastély lesz. A főként pengékkel küzdő vámpírlady a trancsírozásos művészetén kívül tud újat mutatni a begyűjthető kézifegyverek és robban/t/óeszközök használatában is. Emberfeletti ereje képessé teszi, hogy kétkezes fegyvereket használjon egy kézzel, és a Heavy Metal FAKK2-vel rokonságban mindkét mancsába tehet egyet-egyet, megfejelve azzal a rokonszenves újítással, miszerint külön-külön irányítsa azokat célpontra. Emellett különleges speckói /nem a cickói ;-)/ az igencsak fontos tűrőképesség, és a falakon áthatoló tekintet a baljós miljőben jó szolgálatot tehetnek.
A Nocturne és a Blair Witch Project alkotóitól elvárható ez a fajta vámpirisztikus 'elhajlás', ám furcsa, hogy a forrása a Blade mellett nem John Carpenter és más klasszikus rendezők mozija, hanem a Mátrix. Joe Wampole mondta egy interjúban, hogy a Hong Kong-i akciófilmek repkedős, lövöldözés címén előadott akrobatamutatványai inspirálták a külső 3D-s akciójáték elemeit. Ez már stílusban Max Payne közeli, azaz a véradók közel sem önkéntes akcióját Mátrix-stílusú effektek fűszerezik, és persze ez a hőlgyemény is képes lelassítani az időt, sőt a kamera hálából /Camera FX/, minden izmosabb darabolásra vagy skuló-becsapódásra ráközelít. A Nocturne motorját felváltó Infernal Engine szokásos marketing kliséin túl az egyetlen értelmes pont a csontvázalapú karakterek hullaszaggatás címén előadott 'deformációja'. A vérfürdőnek beillő stuff

'romantikáját' Drew Haworth /Creativ Director/ fogalmazta meg a legfrappánsabban egyetlen mondatban: 'There is no stopping, no inventory, no stupid shops, no empty corridors…', amiből azt a tanulságot sikerült leszűrnöm, hogy ehhez a játékhoz biztos nem kell végigjátszást fabrikálni ;-).
A 'vámpíromságból' egyenes úton következik, hogy a regenerációhoz literszámra vedelhetjük majd a vért, nos 'a néni nem gonosz, csak szomjas' – mondja a fáma, szóval a Blood Omen2 beidegződése után kicsit visszafogottabb 'etetésre' lesz szükség. Az előzetes információk szerint a ragadozó életmód fenntartásához a szombat esti 'jöhet minden, csak hasson' mentalitás nem épp a legjobb, ugyan ha többet szürcsöl a hőlgyemény, akkor átmegy amolyan 'berzerkbe' /Bloodrage/, s üt, vág, mint a toronyóra, de bizonyos mennyiség után a fél ember/fél vámpír személyiség második fele dominál, ami az irányíthatóságában nem biztos, hogy hasznos.
Az év végére ígért produkció, bízzunk benne, hogy kemény vérfürdőt takar, de nem szabad elfeledkezni a third-person nézőszög veszélyeiről, mint a falakba forduló kamera, és a sűrűn elcseszett irányítás – ami reméljük, ezúttal kimarad a paklióból.

Tika

PLATFORM KÜLÖNBSÉGEK

Mint említettem, többféle platformra lesz belőve a cucc, és mindegyiken zongorázni lehet a különbséget, hisz extra pályákkal, titkos helyekkel, apróbb eltérésekkel igyekeznek egyedivé tenni a stuffot. Technikailag az X-BOX-on lesz bump-mapping, a konzolgépek között felmerült az osztott képernyős lehetőség, és PC-n szinte biztos a komplett multiplayer támogatás, ugyanis az Infernal Engine egyik legjobb tulajdonsága, hogy bármelyik szereplő virtuális irányítását /AI/ egyetlen gombnyomással meg lehet szakítani, tehát elvileg a komplett játék bármely karakterébe belemászhatunk...

EGY ÚJ SOROZAT! - THE WORLD

A VÁLOGATÁSOKBAN KIEGÉSZÍTŐK, PÁLYÁK, EDITOROK ÉS MODOK TALÁLHATÓK A JÁTÉKOKHOZ, MÉGHOZZÁ HATALMAS MENNYISÉGBEN!

MÁR MEGRENDELHETŐ:

- THE SIMS WORLD
- SETTLERS IV WORLD
- WOLFENSTEIN WORLD
- JÁTÉKKÉSZÍTÉS

ELŐKÉSZÜLETBEN

- QUAKE 3 WORLD [2 CD]
- COUNTERSTRIKE WORLD [2 CD]
- UNREAL WORLD [2 CD]
- HALF-LIFE WORLD [2 CD]
- WARCRAFT III
- JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK

CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214
cdgames@freemail.hu

1 CD-s kiadványok: 899 Ft
2 CD-s kiadványok: 1799 Ft

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

CD GAMES

A SZUPER akció régi számainkra folytatódik!

1999/2-6	200 Ft/db	2000/1-6	300 Ft/db
2001/1-6	500 Ft/db	2002/1-2	800 Ft/db

MEGRENDELHETŐ: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 vagy cdgames@freemail.hu
RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

Áraink a postaköltséget csak 2000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

CRAZY GOLF

DEMO-K

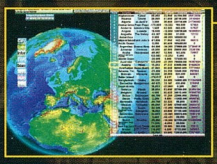
BATTLEFIELD 1942
BATMAN VENGEANCE
CRAZY TAXI
FARSCAPE
OPF: RESISTANCE
KOMBAT KARS
WORLDS OF BILLY 2
MOONBASE COMMANDER
BIG SCALE RACING
SHERLOCK HOLMES
HEGEMONIA
BUMPER TO BUMBER
HYPERSPACE DELIVERY BOY

TELJES JÁTÉKOK

ABUSE
APYDIA II
AIRNOID
BARREL PATROL 2D
BEAT BALL
BATTLEFTEET COMMANDER
DANY GOLF
CRAZY GOLF
NEWS DELIVERY
ETERNAL DAUGHER
ELECTRO BALL
FLIPULL
FLY OR DIE
GALACTIX
INVASION
LAW
LBREAKOUT 2
OXYGENE
PLASTIC KITTEN
ROB BLANC
ROACH WAR
EQUATION
ROBOT PUZZLE
SLEEP DREAMS
TANK TIME 3D
TURMOIL
URTHWURM
PLATT WM EDITION

SHAREWARE JÁTÉKOK

ASTRONOID
BATTLE JEEP
BLOCKS EXTERMINATOR
CROW HUNTING
COSMIC POOL
DAM JAM
ARCHIBALD'S DIGGER
FORMULA BOOMSTICK
ICE CUBES
JAWC
KRAKOUT
KREMLIN PUZZLE
THE MATRIX
MINIGOLF
MONTEZOOMA
SHROOMS
SMUGGLERS 2
SUBMARINES
VYROX
BUBBLE BOBBLE WORLD
CRAZY TETRIS
DEMAIN
FLOP
JAPAN RIDDLE
OVERFLOW
SHIFT 247



RETRO JÁTÉKOK

GAME BOY ADVANCE JÁTÉKOK

TUNING

BE FASTER
CPU COOL
DR. HARDWARE 2002
MEMORY ÉS CPU OBSERVER
PC DOCTOR
SISOFTWARE SANDRA 2002
SNAPSHOOT

FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK

COOL EDIT PRO 2
PURE MOTION EDIT STUDIO 3
FACE OP
FONTMAP
LIATRO BUTTON MAKER
MAIL2MSG
ANTECHINUS MEDIA EDITOR
MPEG4 DIRECT MAKER
OXGEN PHONE MANAGER II
OPUS INTRO
WEBZIP
1ST FLASH SCREEN SAVER STUDIO
APPLET SIDEMENU FACTORY
CD SHIELD SE
EZ INSTALLWARE
HS VIDEOCAPTURE

EXTRA PROGRAMOK

3D WORLD MAP
CA TRAIN
CHESS RALLY
FUN TALK
TOMB RAIDER POCKET PC DEMO
CHEATBOOK
NFO CREATOR
STORY VIEW
WINAMP 3

KIEGÉSZÍTŐK, MOD-OK

WARCRAFT 3
GTA 3
JEDI OUTCAST 2
HALF-LIFE
MOBILE FORCES
MECH WARRIOR 4
RENEGADE
SOLDIER OF FORTUNE 2
TROPICO
RED ALERT 2: YURI'S REVENGE

PROGRAMOZÁS

PETER
ROMKA DEMOK

+ WINAMP SKINEK, PLUGINEK
+ CHEAT-EK, TRAINEREK
+ SCREENSAVER-EK

9 771586 737000 00205